



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Grado

Juegos y deportes alternativos impartidos en la Comarca de los Monegros

Autor

Jesús Maza Alcubierre

Director

Prof. Dr. Francisco Pradas de la Fuente

ÍNDICE

RESUMEN.....	7
ABSTRACT	7
1. INTRODUCCION	8
2. MARCO TEÓRICO.....	9
2.1. Orígenes	9
2.2. Los juegos y deportes.....	9
2.2.1. Bolpa.....	10
2.2.2. Pádel-frontón.....	11
2.2.3. Shuttleball (Volantón).....	13
2.2.4. Ultimate.....	15
2.2.5. Indiacá. Siguiendo a Ortí (2004, p.173).....	16
2.2.6. Floorball.....	18
2.2.7. El Ball Netto o Bola Red.....	19
4.2.8. Palados.....	20
2.2.9. Lacrosse:	22
2.2.10. Cuatro x Cuatro.	23
2.2.11. Datchball.....	25
2.2.12. Kin-ball.	26
2.2.13. Kickball (Pichi).....	27
2.2.14. Colpbol.....	28
2.2.15. Rugby-Tag.	29
2.2.16. El acrosport.	30
2.2.17. Cariocas.	32

2.2.18. Volapié.....	33
3. OBJETIVOS	35
4. METODOLOGÍA	36
5. RESULTADOS.....	38
6. DISCUSIÓN	69
6.1. Según la clasificación de los juegos y deportes alternativos, en relación con los datos de las encuestas.	70
7. CONCLUSIONES	75
8. PERSPECTIVAS FUTURAS DE INVESTIGACIÓN.....	76
9. LIMITACIONES DEL ESTUDIO	77
10. AGRADECIMIENTOS	78
11. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	79
12. ANEXOS	80

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Localidad y centros educativos, y docentes participantes en el estudio.

Tabla 2. Sexo del profesorado que participó en el estudio.

Tabla 3. Edad de la muestra.

Tabla 4. Experiencia docente de la muestra.

Tabla 5. Titulación que posee de la muestra.

Tabla 6. Tipo de centro de la muestra.

Tabla 7. Juegos y deportes alternativos impartidos de la muestra.

Tabla 8. Medidas de atención a la diversidad desarrolladas por los docentes de la muestra.

Tabla 9. Impartición de estos juegos y deportes en otros centros por los docentes de la muestra.

Tabla 10. Años impartiendo estos juegos y deportes alternativos por los docentes de la muestra.

Tabla 11. Notas de los docentes según lo vivenciado en los alumnos de la muestra.

Tabla 12. Relación entre el género de los docentes (masculino o femenino) y los juegos y deportes alternativos impartidos.

Tabla 13. Relación entre el sexo y los juegos y deportes alternativos realizados según el género de los docentes en 1º y 2º de primaria.

Tabla 14. Relación entre el sexo y los juegos y deportes alternativos realizados según el género de los docentes en 3º y 4º de primaria.

Tabla 15. Relación entre el sexo y los juegos y deportes alternativos realizados según el género de los docentes en 5º y 6º de primaria.

Tabla 16. Relación entre la edad y los juegos y deportes alternativos realizados según el género de los docentes.

Tabla 17. Relación entre la edad y los juegos y deportes alternativos realizados según la edad de los docentes en 1º y 2º de primaria.

Tabla 18. Relación entre la edad y los juegos y deportes alternativos realizados según la edad de los docentes en 3º y 4º de primaria.

Tabla 19. Relación entre la edad y los juegos y deportes alternativos realizados según la edad de los docentes en 5º y 6º de primaria.

Tabla 20. Relación entre la edad y los juegos y deportes alternativos realizados según la experiencia de los docentes en EF.

Tabla 21. Relación entre la edad y los juegos y deportes alternativos realizados según la experiencia de los docentes en EF, en los cursos de 1º y 2º de primaria.

Tabla 22. Relación entre la edad y los juegos y deportes alternativos realizados según la experiencia de los docentes en 3º y 4º de primaria.

Tabla 23. Relación entre la edad y los juegos y deportes alternativos realizados según la experiencia docente en 5º y 6º de primaria.

INDICE DE GRÁFICAS

Figura 1. Distribución de la muestra por sexo.

Figura 2. Distribución de la muestra por diferencia de edad.

Figura 3. Distribución de la muestra por experiencia docente.

Figura 4. Distribución de la muestra por titulación que posee.

Figura 5. Distribución de la muestra por el tipo de centro.

Figura 6. Distribución de la muestra según imparten algún juego o deporte alternativo.

Figura 7. Distribución de las medidas de atención a la diversidad desarrolladas por los docentes.

Figura 8. Distribución de la muestra de los juegos y deportes alternativos impartidos por los docentes en otros centros.

Figura 9. Distribución de los años impartiendo estos juegos y deportes alternativos por los docentes.

Figura 10. Distribución de la muestra por la nota de los docentes según la participación de los alumnos.

Figura 11. Relación entre el género de los docentes (masculino o femenino) y los juegos y deportes alternativos impartidos.

Figura 12. Relación entre el sexo y los juegos y deportes alternativos realizados según el género de los docentes en 1º y 2º de primaria.

Figura 13. Relación entre el sexo y los juegos y deportes alternativos realizados según el género de los docentes en 3º y 4º de primaria.

Figura 14. Relación entre el sexo y los juegos y deportes alternativos realizados según el género de los docentes en 5º y 6º de primaria.

Figura 15. Relación entre la edad y los juegos y deportes alternativos realizados según el género de los docentes.

Figura 16. Relación entre la edad y los juegos y deportes alternativos realizados según la edad de los docentes en 1º y 2º de primaria.

Figura 17. Relación entre la edad y los juegos y deportes alternativos realizados según la edad de los docentes en 3º y 4º de primaria.

Figura 18. Relación entre la edad y los juegos y deportes alternativos realizados según la edad de los docentes en 5º y 6º de primaria.

Figura 19. Relación entre la edad y los juegos y deportes alternativos realizados según la experiencia de los docentes en EF.

Figura 20. Relación entre la edad y los juegos y deportes alternativos realizados según la experiencia de los docentes en EF, en los cursos de 1º y 2º de primaria.

Figura 21. Relación entre la edad y los juegos y deportes alternativos realizados según la experiencia de los docentes en 3º y 4º de primaria.

Figura 22. Relación entre la edad y los juegos y deportes alternativos realizados según la experiencia docente en 5º y 6º de primaria.

ABREVIATURAS

Dat. Datchball.

Floo. Floorball.

V.p. Volapié.

Lac. Lacrosse.

Kick. Kickball.

R-t. Rugby-Tag.

Acr. Acrosport.

Ind. Indiacá.

Pal. Palados.

4x4. Cuatro x Cuatro.

B.N. Ball Netto.

Bol. Bolpa.

P.F. Padel-Frontón.

Shu. Shuttleball.

R-p. Raque-Plumón.

K-B. Kin-Ball.

Car. Cariocas.

Col. Colpbol,

RESUMEN

El presente trabajo de fin de grado muestra una propuesta de investigación didáctica con el objetivo de valorar y demostrar el conocimiento e impartición de los juegos y deportes alternativos en la Comarca de los Monegros (Huesca). Para su desarrollo nos hemos fundamentado en la alusión a estas actividades alternativas, exponiendo así lo que se está llevando a la práctica por parte de los docentes.

La propuesta de investigación se basa en la impartición que realizan los profesores sobre los diferentes juegos y deportes alternativos, inculcados durante su etapa como docentes en el periodo escolar. Juegos y deportes, donde la mayoría de ellos a día de hoy, son inusuales en los centros educativos, y son sus características las que los diferencian de los juegos y deportes cotidianos. El contexto en el que se presenta es en los colegios de la Comarca de los Monegros, en todos los cursos de Educación Primaria (EP).

Se concluye el trabajo con una serie de resultados y una discusión, que muestran las características de estos juegos y deportes alternativos según los docentes y los centros.

Palabras claves: deporte alternativo, juego alternativo, investigación, EP.

ABSTRACT

The current year-end project is a proposal of educational research with the goal of evaluating and demonstrating the knowledge and impartiality of alternative games and sports in the Region of the Monegros (Huesca). For its development, we have based ourselves on the reference to these alternative activities, thus presenting what is being put into practice by teachers.

The research proposal is based on the teaching imparted by the teachers on the different alternative games of sports. Instilled during their stage as teachers in the school period. Games and sports, where most of them to this day, are unusual in schools, and its characteristics that differentiate them of the daily games and sports. The context in which it is presented is in the colleges of the region of the Monegros, in all primary education courses.

The project is finished with a series of results and a discussion, which show the characteristics of these games and alternative sports according to teachers and centers.

Key words: alternative sport, alternative game, research, primary education

1. INTRODUCCION

El trabajo de investigación que se presenta aquí se orienta hacia mi interés en conocer los juegos y deportes alternativos que se utilizan en las clases de EF por parte del profesorado que imparte esta materia en la Comarca de los Monegros. Con la idea de obtener la información necesaria sobre este contenido se ha utilizado como técnica de recogida de datos e instrumento de consulta, la encuesta.

Mi decisión para efectuar este trabajo, centrándome en la Comarca de los Monegros, ha sido debida a que quería realizar una investigación en esta zona porque resido en uno de los pueblos que componen esta comarca (Tardienta). Por otro lado, además pretendo conocer más a fondo cuáles son los juegos y deportes alternativos que se trabajan durante el horario escolar, ya que en su día vivencie los contenidos que se impartían en esta zona, porque estuve realizando las prácticas del módulo de grado superior del TAFAD (Técnico superior en animación de actividades físicas y deportivas) durante tres meses, teniendo la oportunidad de observar las diferentes actividades que realizaban. Este es otro de los aspectos que me motivó a realizar el trabajo sobre esta zona, además de la curiosidad que conlleva conocer los deportes alternativos utilizados, ya que no son tan comunes en nuestras vidas cotidianas.

En el grado superior que realicé fue donde conocí de manera más general diferentes tipos de actividades alternativas, en donde se trabajaban una gran variedad de juegos y deportes relacionados con este tema. Cuestión que me ha llamado mucho la atención y motivo principal por el que he decidido centrar mi trabajo sobre este tipo de juegos y deportes, en especial porque he podido observar y aprender que hay más deportes además de los trabajados tradicionalmente. Con estos juegos y deportes se puede disfrutar tanto o más que con los utilizados habitualmente.

Los conocimientos adquiridos me sirvieron para desarrollar más contenidos relacionados con la EF para que en un futuro, ahora más presente, pueda utilizarlo para impartir una mayor variedad de actividades entre el alumnado. Destacar que muchos de estos juegos y deportes no los conocía, aunque una gran minoría sí, porque los recordaba de edades anteriores.

El objetivo que pretendo alcanzar tras la realización de este trabajo es conocer a fondo los deportes alternativos que se imparten en la Comarca de los Monegros en EF en la etapa de EP.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Orígenes. (Extraído del blog “Educación Física en la nube” Alonso (2013)).

La irrupción de los deportes alternativos llegó a España en la década de los ochenta. Los juegos y deportes alternativos fueron integrados en el currículo de EF como reacción al modelo deportivo imperante, relacionado con el rendimiento. Los cambios introducidos significaron un enfoque más vivencial de la EF, con la presentación de contenidos no habituales y más cercanos a los intereses del alumnado. Además se les considera propicios para el desarrollo de la coeducación y la igualdad.

Los juegos alternativos y sus materiales pretenden enriquecer el ámbito de la EF y el deporte, intentando evitar el sedentarismo y estandarización de los deportes convencionales. Surgen por las necesidades y deseos de los profesionales de la EF y del deporte, con el objetivo de introducir elementos nuevos facilitadores del interés de los contenidos formativos, del aumento de la motivación, de la variedad de situaciones educativas y de las posibilidades de intervención y de participación del alumnado.

2.2. Los juegos y deportes. (Extraído del blog “Bienvenido a Tu Educación Física” Alex (2010)).

El juego es una actividad natural pero voluntaria, agradable y motivadora situada en un marco imaginario paralelo a la realidad y con un marcado carácter socializador, creativo y/o Alex (2010).

Conociéndolo de esta manera, el juego alternativo es aquel que se diferencia del tradicional y convencional, bien porque utiliza material diferente a lo tradicional, para el uso en el campo de actividades físicas deportivas o recreativas, o bien porque en el caso de que sí lo estuviera recibe un uso distinto al que tenía cuando se diseñó.

El deporte se puede concebir como aquella actividad física consciente y notable, de carácter lúdico (no trascendente), sujeta a unas normas construidas en un marco competitivo e institucionalizado, de forma más o menos rígida. Alex (2010).

Por tanto muchos juegos pasan a ser deportes cuando están estandarizados, tienen unas normas fijas y están apoyados institucionalmente, aparte de ser lúdicos.

Los deportes alternativos, son aquellos que se encuentran en una nueva tendencia de ocio, deportes desconocidos o muy poco practicados en algunos países con materiales nuevos. Podría considerarse en España así al lacrosse o el kinball, aunque en sus países de origen son probablemente deportes consolidados.

A continuación, se van a destacar algunos de los juegos y deportes alternativos más importantes y que he utilizado para desarrollar el trabajo.

2.2.1. Bolpa.

El bolpa es un juego directo, es una modalidad recreativa de pala que ha surgido como variante al juego cooperativo Martínez (citado en Aznar, 2014 p. 50) describe una modalidad similar, denominada “Bolpa”, cuyas características se concretan a través de los siguientes elementos de organización y estructuración (Aznar, 2014):

- **Objetivo del juego.**

Bolpa es un juego que consiste en enviar y devolver una pelota mediante una pala que tiene cada jugador o jugadora, por encima de una zona neutral que divide en dos terrenos de juego limitados por líneas.

- **Participantes del juego.**

Simples o dobles, sin distinción de sexo. En el juego directo también se puede jugar por equipos (más de dos jugadores en cada campo).

- **Implemento.**

Cada jugador o jugadora tendrá una pala tipo playera. Será preferentemente de madera.

- Se puede utilizar distintos tipos de pelota. Su diámetro oscila entre los 5 y 8 cm. y suelen ser de gomaespuma.

- **Espacio y subespacios de juego:** como señala Aznar (2014, p. 50-51):

El terreno de juego tiene unas dimensiones de 18 x 9 m. En cada campo se traza una línea que divide en dos mitades la zona de juego que nos servirá para marcar la zona de recepción del servicio.

En la modalidad individual se recomienda una pista de 15 x 5 m. la pista debe estar marcada por tres cuadrados de 5 m. de lado.

- **Tiempo de juego o puntuación:** siguiendo a esta misma autora (Aznar, 2014, p. 51). sólo el equipo que saca puede anotar un punto si gana el intercambio de juego, ya sea por su propia acción o porque el adversario comete una falta. Cada juego tiene 15 puntos con dos de ventaja, se juega al mejor de 3 o 5 juegos.

- **Reglas e incorrecciones:** el servicio es la puesta en juego de la pelota por alguno de los jugadores/as y se considera efectuado cuando la pelota es golpeada con la pala con la acción de realizar dicho saque.

Después de decidir qué equipo tendrá el primer servicio, el jugador o jugadora en el área de servicio derecha de ese equipo iniciará el juego sirviendo al jugador o jugadora del mismo sexo que se encuentra en el área de recepción de servicio diagonalmente opuesta. Comete falta el equipo que recibe. Se anota un punto el equipo servidor y pasa a servir el mismo jugador o jugadora al lado izquierdo de su campo al otro jugador o jugadora que recepcionó anteriormente, y continúa rotando de lado y sirviendo en diagonal hasta que cometan falta y el servicio pase a poder del equipo contrario. No se permiten golpes descendentes. Hay falta si la pelota es golpeada dos veces por el mismo equipo antes de devolverla al otro campo.

- **Acciones motrices:** solamente el equipo que está sirviendo cambia su posición en el campo a cada tanto que marcan. Después de efectuar el servicio, el equipo servidor y el equipo receptor pueden adoptar las posiciones que quieran en su terreno de juego, con independencia de las líneas de la pista. Cada vez que un equipo recupere el saque, lo realizará el otro jugador o jugadora no lo realizó anteriormente (Aznar, 2014, p. 51).

2.2.2. Pádel-frontón.

Se trata de una modalidad lúdico-deportiva alternativa descrita por Martínez (citado en Aznar, 2014 p. 53). Los elementos comunes de estructuración y organización de los deportes aplicados a estos juegos son (Aznar, 2014):

- **Objetivos del juego.**

Consiste en golpear la pelota contra la pared frontal y con opción de golpear en las paredes laterales (de rebote), intentando que el contrario no llegue a devolverla o lo haga después de que ésta dé dos o más botes.

- **Participantes del juego.**

Se juega por parejas.

- **Implemento.**

La pala es la misma que la utilizada en el juego de pádel.

- **Móvil.**

La bola es la misma que la de pádel.

- **Espacio y subespacios de juego.**

El área de juego es un rectángulo de 12 m. de ancho por 14,5 m. de largo. La pista está cerrada en su totalidad por las paredes y una red metálica. Está dividido por las líneas siguientes:

- Zona de bote: es la superficie del terreno de juego que está entre la pared frontal y la línea de saque y a 0,5 m. de las paredes laterales. Tiene 11 m. de ancha y 6,5 m. de fondo, que a su vez está dividida en dos mitades, para los saques cruzados. En esta zona debe botar la pelota después de golpear el frontón. La línea de saque estará a una distancia de 6,5 m. de la pared frontal, en la zona dónde se realiza los saques. La altura de la marca de la red en la pared estará en el centro a 0,82m. elevándose en sus extremos hasta un máximo de 95cm.
- Zona de fondo: es la superficie que está detrás de la línea de saque.

- **Tiempo de juego o puntuación.**

Cada juego tiene 15 puntos, si hay empate a 14 ganará el que obtenga 2 puntos de ventaja. Los partidos se jugaran al mejor de tres o cinco juegos.

- **Reglas-incorrecciones.**

En la modalidad mixta cuando se inicia el juego o comienzo de cada ciclo de saque, en cada lado del terreno de juego habrá un chico y una chica de distinto equipo. El servicio debe ser efectuado de la manera siguiente: el que ejecute, estará con ambos pies detrás de la línea de saque y entre la raya central de esta y la pared lateral, y lanzará la bola por encima de la marca de la red en el frontón hacia el recuadro situado en trayectoria diagonal y en primer lugar al que esté situado a su izquierda. El jugador o jugadora botará detrás de la línea de saque. En el momento de golpear la bola con su pala se considerará el saque efectuado. En el momento del saque, el jugador o jugadora deberá golpear la bola por debajo de la cintura. La bola servida debe pasar por encima de la marca de la red y tocar el

suelo dentro del cuadro de servicio que se halle al lado o sobre una de las líneas de limitan dicho cuadro. El que saca no tendrá derecho a un segundo servicio si hubiera cometido falta en el primero.

En cada punto, el participante que saca, lo realizará cambiando de lado, por tanto su compañero también se cambiará de lado. El equipo que resta nunca se moverá del lado que ha adoptado para recibir desde el comienzo del juego. La puntuación es similar al tenis de mesa. Cada equipo tendrá derecho a realizar el saque cada suma de 5 puntos.

- **Acciones motrices.**

Una vez realizado el saque y el jugador o jugadora correspondiente reste, los cuatro jugadores pueden colocarse como quieran en el terreno de juego. Un jugador o jugadora podrá golpear la bola en cualquiera de sus paredes y hacer que esta, posteriormente pase por encima de la marca de la red y que caiga dentro de la zona de bote. La bola puede rebotar en las paredes laterales una vez haya golpeado la pared frontal, pero tiene que caer en la zona de bote para que sea válida.

2.2.3. Shuttleball (Volantón).

Siguiendo a Aznar (2014, p. 61)

Está diseñado para jugar al aire libre, constituyendo una alternativa al bádminton puesto que supera el inconveniente, encontrado en este deporte, del viento. Además, gracias al material del que están diseñados los implementos (palas) se evita la rotura de las cuerdas, siendo esto muy frecuente en bádminton.

Una variante a esta disciplina es la denominada “**Raque-plumón**” con el mismo tipo de pala, pero con una pelota de autohinchable de superfoam (“Pelota-plumón”), similar a una pelota de tenis de 7 cm. de diámetro a la que se adosan dos o tres plumas flexibles de 7 cm. de longitud. Esta modalidad incluye diferentes variantes de juego: cooperativa, competitiva sin red y competitiva con red (2redes).

Los elementos de estructuración de estos deportes de raquetas son:

- **Objetivos del juego.**

Se trata de enviar el volante al campo contrario, pasándolo por encima de una red, evitando que caiga en la “zona muerta” y procurando que caiga dentro de los “cuadros de bonificación”.

- **Participantes del juego.**

Se puede jugar por parejas o individualmente.

- **Implemento.**

Las raquetas son de plástico, ligera, y rígida, teniendo una capa gruesa de 4 cm. de grosor, siendo la superficie de contacto similar a la raqueta de bádminton, un mango corto, siendo un peso total de 225 gr. aproximadamente.

- **Móvil.** Como dice Aznar (2014, p. 62)

El volante gigante (Checkerball – Jumbo shuttle): es un volante muy similar al de bádminton pero de mayores dimensiones, siendo fácil para ver golpear, la base de golpeo es una bola suave de 6 o 7 cm. de diámetro del que sale un gran faldón de nylon de 12 cm. de largo.

- **Espacio y subespacios de juego.**

La pista de simples mide 15 m. de largo y 6 m. de ancho, y la de dobles 15 m. de largo y 6 m. de ancho. Las áreas del juego están separadas por una zona neutral limitadas por dos redes colocadas de forma paralela a una altura de 80 cm. en el centro de la pista. Cada zona de juego puede estar dividida por una línea vertical a la red, marcando dos partes iguales. Para tener que realizar los saques de forma cruzada. En cada una de las esquinas hay un cuadro de 1,5 m. de lado o colchoneta) llamado “cuadro de bonificación”, que premia con 3 puntos al jugador que envía allí el volante.

- **Tiempo de juego y puntuación.**

El partido se disputa al mejor de 3, 5 o 7 juegos. Cada juego consta de 8 puntos, con 2 de diferencia, y al final de cada juego se cambia de pista.

- **Reglas-incorrecciones.**

El primer servicio se realiza desde el lado derecho de la pista, sirviendo dos puntos seguidos antes de pasar al oponente (el segundo punto desde el lado izquierdo). Cada servicio contiene dos intentos y se realiza desde fuera de la zona de juego.

- **Acciones motrices.**

El volantón puede ser jugado como diversión de forma cooperadora, se puede adaptar el juego a las características de los alumnos, variando las distancias o el número de botes.

2.2.4. Ultimate.

Vamos a explicar el siguiente deporte siguiendo a Hernández (1997, p.142).

Se trata de un juego de equipo, formado por siete jugadores, aunque en la práctica lo podemos adaptar a campos más pequeños y con menos jugadores (por, ejemplo, cuatro por equipo en campos de fútbol sala). El objetivo del juego es marcar tantos que se consiguen cuando un equipo, a base de pases entre jugadores, consigue coger el disco dentro de la zona de gol del equipo contrario. El otro equipo a su vez debe evitarlo al tiempo que intenta interceptar los pases y apoderarse del disco, convirtiéndose de este modo a su vez en atacante. El juego lo gana al final del encuentro el que ha conseguido más tantos.

- **El disco.**

El disco utilizado en competiciones oficiales es el de 165 gr. aunque a nivel escolar recomendamos el de 119 gr.

- **El partido.**

El encuentro se juega a 21 puntos, teniendo que ganar siempre por dos tantos de diferencia hasta un máximo de 25 puntos. Cuando uno de los equipos llega a 11 puntos se hace un descanso de 10 min.

- **Campo de juego.**

Es un rectángulo de 110 m. de largo por 37 m. de ancho dividido a su vez en tres zonas: una zona de juego de 64x37 m. y dos zonas de gol, una a cada lado de la pista central de 23x37 m. La superficie del campo de juego debe ser lisa y sin obstáculos, pudiendo ser de césped, de tierra o cemento.

- **Reglas del juego.** Siguiendo a Ruiz (1991, p. 92-93)

Las principales reglas del juego son:

- El Frisbee o disco es movido únicamente mediante pases o lanzamientos, pues al tirador no le es permitido caminar o correr con el disco.
- La persona que recoge el disco del suelo lo ha de pasar a los compañeros del equipo en un plazo de 10 s. ya que no se permite correr con el disco en la mano; así sucesivamente hasta llegar a la zona de gol.

- Si el disco cae al suelo o sale fuera de banda, es falta del último jugador que lo haya tocado y por tanto saca el equipo contrario desde el punto donde se cometió.
- Cuando un pase es incompleto, interceptado y el disco recogido por un jugador del equipo contrario, hay un cambio de posesión.
- En el sitio donde el disco cae al suelo el equipo receptor obtiene la posesión del mismo y se convierte así en el equipo atacante; el otro equipo será por lo tanto el equipo defensor.
- Un punto es anotado cuando se recibe un pase dentro del área de anotación y hay contacto de cualquier parte del cuerpo dentro del área que se está atacando.
- Tras la anotación de un gol mediante pase completado en la zona de gol se cambia de campo y se vuelve a iniciar el juego con el equipo que acaba de puntuar lanzando el disco lo más lejos posible, sin que éste abandone las delimitaciones del campo.
- El equipo atacante mantiene la posesión del disco hasta que este caiga al suelo, salga fuera del perímetro del campo de juego, es retenido durante más de 10 s. por un jugador atacante o es interceptado por el equipo defensor; en este caso el equipo que estaba en defensa se convierte en equipo atacante y el equipo que acaba de perder la posesión del disco en equipo defensor.

2.2.5. Indiacas. Siguiendo a Ortí (2004, p.173)

Las indiacas son un material alternativo con el que podemos crear diferentes juegos. Es un material formador con una bola de espuma con plumas, para que la indiaca pueda volar y caiga con la parte de la bola.

Los diferentes juegos existen, y también la creación de nuevos juegos adaptando las reglas o modificándolas, ya que la indiaca es un material con gran atractivo y con grandes posibilidades de adaptación para el alumnado.

- **Objetivo del juego.** Según Hernández (1997, p. 244-245).

El objetivo del juego consiste en lanzar la indiaca (base de goma espuma con cuatro plumas) con la palma de la mano tratando de que esta caiga al suelo antes de que el jugador o jugadora del otro equipo la devuelva de la misma forma a nuestro campo. No se permiten dos golpes consecutivos de un equipo, excepto cuando se le da con los pies. En

este caso se pueden dar tantos golpes como se quiera, hasta que se utilicen de nuevo una de las manos.

- **Campo de juego.**

El campo es igual que el de bádminton en cuanto a sus dimensiones y a la altura de la red (13,40 m de largo por 6,10 de ancho son las dimensiones del campo y a 1,55 m. de altura se sitúa la altura de la red)

- **El encuentro.**

Se juega al mejor de dos sets. En el caso de que cada equipo gane un juego se disputará un tercero que será el definitivo. Cada set tiene 15 puntos, si hay empate a 14 puntos, ganará el equipo que consiga dos puntos de ventaja, hasta un máximo de 21 puntos.

- **Para marcar punto.**

Para conseguir puntuar tenemos que haber sacado. En caso contrario recuperaremos el saque, produciéndose en ese momento una rotación del equipo que recupera en la dirección de las agujas del reloj. En el juego de desempate, cada vez que se comete una falta o un fallo se anota un punto el equipo contrario.

- **El saque.**

El saque se realizará desde detrás de la línea de fondo. Es obligatorio realizar el saque golpeando la indiacá por debajo de la cintura y en trayectoria ascendente. Los jugadores deberán alternar el saque cada vez que se recupera.

- **Número de jugadores y/o jugadoras.**

Los equipos los componen dos personas cada uno, pudiéndose mover en el campo libremente excepto en el momento del saque, en el que deben estar parados.

- **Comienzo del encuentro.**

Para iniciar el encuentro se sortea el saque y el campo. Posteriormente cada equipo realizará el saque cuando le corresponda por el resultado de la jugada.

- **Número de golpes.**

Los equipos sólo pueden dar un golpe con las manos para pasar la indiacá al otro campo; sin embargo, con los pies, los golpes pueden ser ilimitados. Según Hernández (1997, p. 253) se consideran faltas las siguientes acciones.

- Cuando la indiacá cae al suelo.
- Cuando la indiacá no pasa por encima de la red.
- Cuando un jugador toca la red.
- Cuando se golpea la indiacá en campo contrario.
- Cuando un equipo golpea dos veces consecutivas con las manos.

- **Tipo de indiacá.**

El tipo de indiaca utilizada para el juego es la indiaca escolar, aunque también podemos jugar con cualquier otra siempre y cuando las características de vuelo sean similares.

2.2.6. Floorball.

Siguiendo a Ruiz (1991, p. 113-114)

El floorball es un deporte colectivo muy simple de jugar, lo que permite desde el principio de su práctica una gran participación de todos los alumnos/as, teniendo por ello gran aplicación en la escuela, como medio educativo dentro del programa de EF. El objetivo del juego es meter la pelota en la portería contraria utilizando un stick.

- **El terreno de juego.**

El terreno de juego es rectangular y sus medidas varían entre los 35/45 m. de largo y 18/22 m. de ancho, en una superficie llana, rodeada de un bordillo de 50 cm. de altura con la que se puede jugar. Las porterías miden 160 cm. de ancho por 115 cm. de alto y 65 cm. de profundidad.

El área de portería debe medir 5 m. de ancha por 4 m. de largo desde el límite trasero de la portería. Se ha de pintar una línea de gol entre los postes, y desde ella tiene que haber 3 m. a la línea del área de portería, será la llamada zona de gol.

El campo de juego puede ser cubierto o al aire libre.

- **Material y equipamiento.**

Para la práctica del floorball serán necesarios palos o sticks y bolas. Los sticks son de plástico duro, fuertes pero elásticos y ligeros, su longitud no debe pasar los 95 cm. y su diámetro es de 3,5 cm. Tiene un peso de 380 gr.

La bola es redonda, de plástico y con agujeros, con un diámetro de 72 mm. y un peso de 23 gr.

- **Equipos y número de jugadores.**

Cada equipo puede tener un máximo de 17 jugadores por partido, de los que 6 pueden estar sobre el terreno de juego al mismo tiempo. Cuando el árbitro pite el comienzo del juego deberá haber un mínimo de 5 jugadores de cada equipo sobre el terreno de juego.

Cada equipo está compuesto por 5 jugadores de campo y 1 portero. Los jugadores de campo jugarán con stick, mientras que el portero lo hará sin él, y

no podrá salir de la zona de gol, pero se le permite tocar, sujetar, patear, lanzar y dirigir la bola con cualquier parte del cuerpo.

Si el portero no cumple la regla de los 3 s. el equipo contrario tendrá un lanzamiento libre desde la línea del área de gol, justo enfrente de la portería.

Cambios o sustituciones de jugadores: se puede sustituir un jugador por otro en cualquier momento, y sin limitaciones de veces durante el partido, teniendo que dejar el terreno el jugador reemplazado antes de que su sustituto entre en el campo.

Duración del partido: tres tiempos de 20 min. con descanso de 5 min. entre cada tiempo, en cada cual se cambia de campo.

- **Reglamento.**

Se puede:

- Parar la bola con el stick, el pie y el pecho.
- Golpear la bola con las dos caras del stick y agarrar el stick con la mano derecha izquierda.
- Jugar con la pared, si existe.
- Quitar la bola al contrario.
- Golpear la bola dentro del área de portería, pero sin entrar en ella.

No se puede:

- Levantar el stick por encima de la rodilla para golpear la bola.
- Parar la bola con la cabeza o con la mano
- Pasar la bola a otro jugador con el pie, o golpear en este más de una vez.
- Jugar la bola tumbados en el suelo.
- Jugar la bola estando situados dentro del área.

2.2.7. El Ball Netto o Bola Red.

Considerando lo expuesto por Ruiz (1991, p.210-211).

Es un juego recreativo de lanzamiento de pelota con una malla o red. Su nombre ball netto bien podríamos traducir por “bola red”.

Para jugar se coge la red por sus empuñaduras con las dos manos, se coloca la pelota en la malla y para lanzarla sólo tendrás que hacer un movimiento rápido de las muñecas, que tensando la red mandará por el aire la bola hacia el otro compañero del juego.

- **Objetivos**

Practicando el juego del Ball netto, podemos capacitar a nuestros alumnos, para una mejor coordinación, dominio del cuerpo y los objetivos, así como el espacio y el tiempo, propiciando que mediante un juego recreativo hagan ejercicio divirtiéndose (Ruiz, 1991).

- **Material.**

Para practicar este juego sólo se necesitan un par de redes y una pelota.

- La red: está compuesta por una malla de 32 x 27 cm. de larga por ancha respectivamente, que va sujeta a dos empuñaduras de plástico colocadas a ambos lados de la red, cada empuñadura mide 33 cm. de larga por 2 cm. de diámetro, siendo de forma cilíndrica. La red pesa 140 gr.

- La pelota: es de material de caucho o goma, de colores vivos para tener buena visibilidad, pudiendo ser más o menos grande y pesada, a gusto de los jugadores, pero como norma viene utilizándose una bola de unos 25-30 gr.

- **Situaciones pedagógicas.**

- Lanzar la bola verticalmente hacia arriba.
- Lanzarla hacia arriba y adelante e ir corriendo para recepcionarla o bien para golpearla de nuevo, intentando que no se caiga al suelo.
- Lanzar la bola contra una pared o frontis, a modo de frontón, golpeándola varias veces seguidas sin que caiga al suelo.
- Por parejas, pasarse la bola golpeándola con la red.
- Por tríos, pasarse la bola, en ambas direcciones.
- Jugar individuales o dobles colocando una red de bádminton.
- Juego competitivo, en un campo de bádminton con red, adaptando las reglas del bádminton, o bien pactando algunas de sus reglas y el tanteo entre los jugadores.

4.2.8. Palados.

Atendiendo a lo propuesto por Martínez (1995, p. 155)

El objetivo de juego en palados consiste en el envío y devolución de una pelota mediante una de las dos palas que tiene cada jugador o jugadora, por encima de una red que divide en dos una pista limitada por líneas.

Es un juego practicado por parejas mixtas preferentemente, es decir, que cada equipo lo forma un chico y una chica.

El comienzo del juego se realiza mediante un saque o servicio, y continúa con los envíos y devoluciones de la pelota por parte de los participantes, que van consiguiendo puntos gracias a los errores que pueden cometer sus rivales, tales como dejar botar dos veces la pelota antes de golpearla, enviarla contra la red o lanzarla fuera de la pista.

- **El terreno de juego.**

El terreno de juego mide 18 x 9 m. con una red que divide el campo en dos a 91cm. en el centro. A 6 m. de la red se marca la línea de saque. Desde el centro de esta línea hasta la red se traza una línea que divide en dos mitades la zona de servicio.

- **Palas.**

Cada jugador tendrá una pala en cada mano con una dimensión máxima de 25cm. por el lado más largo. Será preferentemente de madera.

- **Pelota.**

La pelota tendrá un diámetro entre 5 y 8 cm. de goma o gomaespuma.

- **Jugadores y jugadoras.**

Se juega entre parejas mixtas, estando cada equipo formado por un chico y una chica. También se puede jugar individualmente o por parejas no mixtas.

- **El sorteo.**

Antes de iniciar el juego, se realizará el sorteo, entre ambos equipos, y el equipo que gana puede elegir: servir primero o elegir campo.

- **Intervalos y cambios de campo**

Entre el primer y el segundo set (juego), sólo se parará el partido para cambiar de campo; entre el segundo y el tercer set puede haber un descanso de 5 min.

- **Resultados del juego.**

- Sólo el equipo que saca puede anotar un punto si gana el intercambio de juego, ya sea por su propia acción o porque el adversario comete una falta.

- Cada set se juega a 15 puntos de ventaja, en caso contrario se iría alargando el juego hasta conseguir dicha ventaja o un equipo llegue al tanteo de 21.
- Gana el partido el equipo que obtiene dos juegos a su favor.
- **El servicio.**
 - Se iniciará el juego sirviendo al jugador o jugadora del mismo sexo que se encuentra en el área de recepción de servicio diagonalmente opuesta y continuará rotando de lado y sirviendo en diagonal hasta que cometan falta y el servicio pase a poder del equipo contrario.
 - Cada vez que un equipo recupere el saque, lo realizará el otro jugador o jugadora que no lo realiza anteriormente.
 - Solamente el equipo que está sirviendo cambia su posición en el campo a cada tanto del equipo contrario.
 - Un jugador o jugadora no puede recibir dos servicios seguidos.

2.2.9. Lacrosse:

Como indica Martínez (1995, p. 232), el lacrosse es un juego rápido entre dos equipos de diez jugadores cada uno que usan un palo con una red en la parte superior (denominado crosse) para pasar y llevar la pelota cuando corre con el objetivo de meter gol.

- **Objetivo.**

En la versión escolar del Lacrosse, se juega con un bastón (stick) o crosse, se requiere una gran habilidad y movilidad. Siendo el objetivo conseguir gol en el campo de balonmano.

- **Terreno de juego.**

Las mejores medidas para equipos de 6 jugadores son 40 x 20 m. aunque se puede modificar según los participantes. La portería mide 1,20 x 1,20 m. o la de balonmano, rodeada por un semicírculo de 6 m. de radio.

- **Material.**

El stick, está constituido de plásticos flexibles, mide entre 0,9 y 1,1 m. en chicas y entre 1 y 1,8 m. en chicos. El móvil es una bola de 7 cm. de diámetro, con la característica de ser más pesada y poco bote.

- **Número de jugadores.**

En el terreno de juego de 40 x 20 m. cada equipo puede estar formado por 6 jugadores y/o jugadoras. De los cuales un participante será el portero.

- **Duración del partido.**

Un partido consta de cuatro periodos de quince min cada uno, con 3 min. de descanso entre cada uno de ellos. En cada periodo se cambia de campo (Martínez 1995).

- **Reglamento.**

- Cada jugador lleva un stick llamado “cross”, donde lleva la pelota cuando corre. La cabeza del cross (cesta) está hecha de plástico, y está montada sobre un palo de metal de un metro de largo.

- No se permite el contacto físico a nivel escolar: ni con el cuerpo ni con el stick.

- Un jugador en posesión de la pelota, sólo puede mantenerla en su poder 5 s. transcurridos éstos deberá pasar o tira a puerta.

- En cualquier momento un jugador puede recoger y controlar la pelota del suelo, siempre y cuando lo haga con el stick. A partir de ese momento la posesión será de ese jugador, y el contrario le debe dejar un radio de autonomía de 2m.

- Cuando la pelota es recuperada en la zona defensiva, el jugador que la tenga en posesión deberá continuar el juego desde el mismo sitio donde la recuperó; por otra parte, si se recupera en el campo atacante, para poder continuar el juego deberá salirse de la zona de ataque.

- No está permitido que dos jugadores defiendan al mismo jugador.

- Todos los jugadores deberán sujetar el stick con las dos manos en todo momento mientras les toque defender.

- No está permitido tocar la pelota con la mano, ni con cualquier parte del cuerpo, sólo al portero dentro de su área.

- El equipo que tiene la pelota tiene 30 s. de posesión.

2.2.10. Cuatro x Cuatro.

Siguiendo a Martínez (1995, p. 111)

Para el desarrollo del juego cuatro x cuatro se utiliza un balón especial, de goma con material similar al de baloncesto pero de poco peso, es decir, que tenga un buen bote y que no haga daño al golpearlo con la mano, como los balones de voleibol. La intensidad y desarrollo de ese juego dependerá de los participantes.

- **Objetivo de juego.**

El objetivo del juego consiste en golpear la pelota con la mano y enviarla a otro cuadrado distinto del que provenía.

- **Características.**

- Cada jugador o jugadora se pone en un cuadrado.
- El participante del cuadrado 1 (o quien perdió el anterior punto) empieza el juego. Después de un bote golpea la pelota con la mano desde fuera de su cuadrado y la envía al cuadrado 3 (o al cuadrado del lado opuesto).
- Quien la recibe debe golpear la pelota antes del segundo golpe, enviándola a cualquiera de los cuadrados, excepto del que vino, al 2 o al 4. El juego continua de esta forma.
- Para sacar se dispone de dos intentos.

- **Terreno de juego.**

Se juega en un terreno liso. Es un cuadrado de 3 m. de lado que a su vez está dividido en 4 cuadrados iguales de 1,5 m. de lado.

- **Material.**

Utilizaremos un balón con buen bote y que sea blando, similar al balón de voleibol.

- **Número de participantes.**

La modalidad más practicada es un participante por cuadrado. Aunque también se puede jugar por parejas.

- **Reglamento.**

- Se dispone de dos intentos para realizar el saque debidamente.
- Cada vez que bote el balón en el cuadrado debe ser golpeado de forma alternativa por cada uno de los participantes.

Se considera falta:

- Fallar al devolver la pelota.
- Golpear la pelota con el puño o por encima de la pelota.
- La pelota no puede botar en la línea.
- Permitir que la pelota toque cualquier parte del cuerpo que no sea la mano.
- Golpear la pelota antes de que dé el bote o después del segundo bote.
- Devolver la pelota al cuadrado del que vino.

- El jugador que comete falta, se adjudica un punto su pareja y saca en la próxima situación de juego el otro jugador o jugadora (que no falló anteriormente).
- La pareja que tenga menos puntos al finalizar un tiempo determinado, ganará el juego correspondiente.

2.2.11. Datchball.

Este deporte, según Navarro (2006, p. datchball.com) era un juego, ahora ya deporte (desde el 21 de septiembre de 2016) que consiste en eliminar a todos jugadores del equipo contrario, las partidas son a dos o tres victorias. Cuando el árbitro pronuncie el nombre “Datchball” los jugadores, colocados en línea de fondo se sus campo, deben correr para conseguir el mayor número de pelotas para su equipo.

- **Objetivo del juego y reglamento.**

Eliminar a los jugadores del otro equipo de las siguientes maneras:

- Golpeando a un jugador con una pelota que no ha tocado nada, es decir, que no ha tocado ni el techo, ni el suelo, ni la pared, siempre por debajo de los hombros.
- Capturando una pelota lanzada por un oponente antes de tocar el suelo. Al capturarla, el jugador que la lanzó queda eliminado y el equipo del jugador que la atrapó tiene derecho a ingresar un jugador que estuviera eliminado.
- También será eliminado un jugador si pisa la línea del medio campo al realizar el lanzamiento.
- En caso de un empate por doble eliminación se procede a muerte súbita (uno contra uno con dos pelotas).

- **Terreno de juego.**

El campo de juego debe ser rectangular, cortado en el centro por una línea y adaptado al número de jugadores, si el recinto está cerrado favorece el desarrollo del juego.

- **Material.**

Pelota blanda, parecida a la de balonmano.

2.2.12. Kin-ball.

En palabras de Mendoza (2007, p. 16), en un partido de KIN-BALL participan 3 equipos de 8 jugadores. De estos 8 jugadores sólo 4 están en pista simultáneamente, pudiéndose realizar cambios ilimitados entre ellos. Los equipos pueden ser mixtos, estos se distinguen en el campo con petos de tres colores: rosa, gris y negro. Un color para cada equipo.

- **Duración del partido.**

El tiempo de juego varía según el tipo de competición estando dividido generalmente en tres tiempos de 15 min. cada uno.

- **Objetivos y reglamento.**

- El juego se basa en una estrategia de saque y recepción que va involucrando a los tres equipos.

- El balón se pone en juego por uno de los equipo, mediante un saque especial en el que intervienen siempre los 4 jugadores.

- El objetivo del equipo que realiza el saque (atacante) es lanzar el balón intentando dificultar el máximo la recepción para conseguir que el balón toque el suelo.

- El equipo atacante, antes de lanzar el balón nombra a uno de los otros 2 equipos, que deberá interceptar el balón. El objetivo del equipo en recepción es evitar que el balón toque el suelo y, una vez conseguido, organizar rápidamente su saque. El balón puede desplazar por el equipo atacante dentro de los límites de la pista antes de realizar un nuevo saque.

- En todas las jugadas, tanto de saque como de recepción, intervienen todos los jugadores del equipo.

- El sistema de puntuación asegura que todos los equipos puntúen, ya que si un equipo comete falta, los otros dos puntúan. Esta paridad en el marcador posibilita que todos los equipos estén implicados en el partido hasta el último.

- **Material.**

El balón tiene 1,22 m. de diámetro, 1 kg.

- **Terreno de juego.**

Campo cuadrado de 20 x 20 m.

2.2.13. Kickball (Pichi).

Según Méndez (2003, p.12-13)

El kickball es un juego de golpeo y carrera (golpear el móvil y comenzar la carrera), se juega entre 2 equipos, en un campo similar al de béisbol con 4 bases, pateando un balón grande, anotando el mayor número de carreras posibles en un lapso de 5 entradas, ganando al final el equipo que haya anotado más carreras.

- **Objetivo y reglamento.** Según Méndez (2003, p.12-13).
 - Un equipo patea, mientras el otro está en el campo para defender.
 - La acción se inicia cuando el lanzador o pitcher, se para frente al pateador y lanza la pelota rodando hasta éste. Si el pateador no consigue darle a la pelota se contabiliza un strike. Al tercer strike el jugador será eliminado
 - El pateador debe golpear la bola con un solo pie o pierna desde la zona de pateo.
 - Los defensores deben recoger el balón lo antes posible y enviárselo al pitcher con el pie o las manos.
 - Cuando el pitcher recibe el balón y lo planta en su base, todo jugador atacante que se encuentre fuera de una base quedará eliminado.
 - Solo puede haber un jugador por base.
 - Si el balón es cogido al aire por los receptores, los equipos intercambian sus puestos.
 - Las carreras se anotan cuando a través de la acción del juego, un jugador a la ofensiva logra correr las 4 bases.
- **Número de jugadores**

El número de jugadores de los equipos depende de la cantidad de participantes que haya, aunque lo ideal sería de 5 a 6 jugadores.
- **Material.**

El balón será similar al de fútbol.
- **Terreno de juego.**

Se juega en un campo similar al de béisbol, pero se puede adaptar dependiendo del número de jugadores.

2.2.14. Colpbol.

Bendicho (2015, p. 7)

Señala que colpbol es un deporte colectivo de invasión disputado por dos equipos mixtos formados por 7 miembros, en un espacio claramente definido, cuya finalidad es introducir, a base de golpes con las manos, una pelota en la portería contraria.

Deporte muy dinámico, coeducativo, cooperativo y solidario y a la vez divertido y motivador.

Es un juego al primer toque obligatoriamente, donde se transmite la coeducación e igualdad de género, es un deporte original y reglamentariamente mixto y la capacidad de integración de todos/as en su práctica.

- **Objetivo y reglamento.**

- Un equipo, obligatoriamente mixto, se compone de 12 jugadores como máximo. Un partido lo juega 7 jugadores (6 jugadores de campo y 1 portero).

- La habilidad básica del colpbol es el golpe. Es la base del juego. La pelota solo se puede jugar a base de golpes con las manos, brazos o parte superior del cuerpo. Además (regla fundamental del juego) nunca, ningún jugado puede golpear la pelota dos veces consecutivas (dobles). Prohibido: hacer doble toque, toque intencionado con las piernas o pies, golpear el balón con el puño cerrado, retener, agarrar o lanzar el balón con una o ambas manos... todas las infracciones se resuelven con falta, que se ejecuta con un saque efectuado por el equipo que la ha recibido desde la línea de banda, del lugar más próximo donde se ha producido la infracción.

- Ningún jugador puede golpear la pelota con el pie, excepto, exclusivamente, el portero dentro de su área de meta (definida reglamentariamente como área de 9 m.) y solo en situación defensiva. Todos los saques se efectúan con un golpeo al balón y los demás jugadores, obligatoriamente a 3 m. de distancia.

- No hay penaltis. Falta dentro del área, se ejecuta igual que cualquier otra.

- Duración del encuentro: para equipos de más de 18 años, la duración del encuentro es de dos tiempos de 25 min. con 10 min. de descanso. La duración del encuentro para quipos de edades inferiores a 18 años es de 2 x 20 min. (13 a 18 años) y de 2 x 12 min. de 8 a 12 años, en estos dos casos con un descanso de 5 min.

- **El terreno de juego.**

- El terreno de juego es una pista rectangular de 40 x 20 m. con porterías cuyas medidas son de 2 m. de alto y 3 m. de ancho con un área de portería a 9 m de la misma

- **El material.**

- El balón reglamentario de colpbol de forma esférica y bote dinámico con unas medidas de 65 a 72 cm. De circunferencia y un peso de entre 150-180 gr.

2.2.15. Rugby-Tag.

En palabras de Palomino (2007, p. 1).

Es un nuevo concepto de rugby, rugby sin el contacto físico. Los jugadores llevan un pantalón o pantalones cortos de “tag rugby” y pegadas a ambos lados, con velcro, cuelgan dos cintas.

Consta de un equipo de 12 jugadores con 7 jugadores en el campo. Cuando el equipo defensor (sin el balón) quita la cinta a un jugador del equipo atacante (con el balón), esto se considera un placaje. Es un deporte rápido de habilidad, que se puede practicar tanto de forma amistosa como a nivel del competición.

Tag rugby es un deportes sin contacto.

- **Objetivo.**

- El equipo en ataque tiene que intentar marcar un ensayo. Para marcar un ensayo tiene que poner el balón en el suelo detrás de la línea de marca y antes de la línea de muerto. Tendrá 5 oportunidades para marcar con cada posesión (aparte si hay una falta). Cada vez que la defensa quita una cinta, pierde su oportunidad.
- El equipo en defensa tiene que intentar quitar la cinta del jugador que posee el balón. Solo necesita quitar una cinta.

- **Número de jugadores.**

En las ligas se juega con 12 jugadores en cada equipo, pero sólo 7 de ellos juegan en el campo. No obstante, se puede jugar tag rugby con cualquier número de personas, sólo se necesita añadir o disminuir dependiendo de si utiliza todo el campo o no. Por ejemplo si se utiliza todo el campo de rugby pueden jugar 13 jugadores de cada equipo, si se utiliza un campo pequeño de baloncesto se puede utilizar 4 contra 4 o 5 contra 5.

- **Reglamento.**

No se puede:

- Agarrar al jugador para pararle y después quitar la cinta.
- Quitar la cinta de un jugador que no tiene el balón.
- Iniciar cualquier tipo de contacto.
- Ponerte delante de un jugador que está corriendo para conseguir espacio.
- Quitar la cinta del otro lado del jugador y al mismo tiempo hacer contacto.
- Patear directamente a otro jugador.
- Patear por encima del hombro.
- Dar una patada al balón desde el suelo.
- Si el balón bota y va más alto que el hombreo, está permitido.
- Tirarse al suelo para marcar un ensayo o quitar una cinta.

- **Terreno de juego.**

Lo mejor es practicarlo sobre césped, aunque es un deporte sin contacto físico se puede practicar sobre terrenos duros.

Como no existe contacto físico y se pueden formar grupos mixtos, tag rugby es un deporte ideal para todos los niños.

- **Material.**

Se juega con un balón similar al de rugby. Se requiere de dos cintas a cada lado del pantalón o un pantalón homologado.

2.2.16. El acrosport.

Según Vernetta, et al (2007, p. 29).

Es una actividad gimnástica adaptada al ámbito escolar que da la posibilidad al alumnado de desarrollar su capacidad de invención y creatividad a nivel grupal, cumpliendo con dos valores educativos:

- Aumentar las posibilidades de rendimiento motor en los alumnos mediante la mejora de sus funciones de ajuste, dominio y control corporal.
- Reconocer, valorar y utilizar, la riqueza expresiva del cuerpo y el movimiento como medio de comunicación y expresión creativa.

El acrosport es un deporte que combina acrobacia y coreografía.

- **Objetivo específicos de la actividad (estructuras y pirámides).** Según Vernetta, et al (2007, p. 29).

Desarrollar las actitudes de cooperación y participación.

Los roles son las funciones que caracterizan a cada uno de los miembros del grupo. En el acrosport existen dos roles básicos: portor y ágil.

- Portor: son las bases de las pirámides y deben soportar al ágil, para ello deberán mantener la mayor estabilidad posible. Según la figura a ejecutar puede realizar las siguientes acciones: posiciones de base, arrancadas, propulsiones y capturas.

- Ágil o volteador: realiza el trabajo de agilidad trepando sobre el portor para adoptar una postura estable y estética. Según la figura a ejercer puede realizar las siguientes acciones: posiciones de equilibrio, subidas, saltos y recepciones.

Aumentar la sensibilidad artística. Para ello tenemos:

- Ayudante: actúa rápidamente cuando algún portor o ágil tenga dificultades para mantener la pirámide/figura.

- Observador o director: observa el trabajo de los demás y proporciona consejos para mejorar la figura/pirámide.

Desarrollar la creatividad.

Lograr un enriquecimiento de los tres mecanismos básicos del lenguaje corporal.

Seguir actitudes lúdicas no competitivas.

- **Los diferentes roles del alumnado en el acrosport.**

A la hora de plantear la enseñanza de los contenidos propuestos es importante tener en cuenta los roles que pueden desempeñar el alumno durante la formación de las pirámides y a partir de ahí, generar todas las acciones posibles a desarrollar.

El alumno en el acrosport es:

- Actor-acróbata: Buscar realizar un movimiento eficaz y estético, amplio. Rítmico y sincronizado. (principio técnico del acrosport).
- Coreógrafo: Produce un encadenamiento armónico con música. (principio creativo).
- Intérprete: busca ser expresivo y virtuoso en relación al movimiento creado y perfeccionado (principio de representación e interpretación).
- Juez o espectador: aprecia, critica y evalúa dando un juicio de valor en función de los parámetros propuestos (principio de evaluación).

- **Roles en una composición de acrosport.**

- Formación de figuras o pirámides corporales.
- Acrobacias y elementos de fuerza, flexibilidad y equilibrios como transiciones entre las figuras.
- Elementos de danza, saltos y piruetas gimnásticas.

- **Fases de realización de figuras/ pirámides.**

- Montaje, mantenimiento y desmontaje.

- **Material.**

- En un tapiz de 12 x 12 m. (similar al de gimnasia rítmica o artística).

2.2.17. Cariocas.

Malabares con cariocas: en estos días es la moda en el mundo del malabarismo. Una cadena o cuerda y, en su extremo una bola cuyo peso la hará girar a grandes velocidades. También las hay de fuego. Bernal (2003).

Hernández (1997, p. 43) señala que las cariocas son un juego malabar formado por dos cuerdas de medio metro de longitud aproximadamente (dependiendo de la estatura de la persona) con una bola en uno de los extremos de cada cuerda y unas cintas al final con función ornamental. Su funcionamiento se basa en la combinación de trucos que permiten realizar una danza basada en la variación del flujo producido al girar el elemento y el resultado visual que provocan. Ideales para trabajar ritmo, movimiento expresivo, coordinación y lateralidad.

- **Podemos realizar diferentes movimientos con ellas.**

- Rotación sincrónica (a la vez).
- Rotación asincrónica (alternas).
- Los ochos, el truco básico de las cariocas, a partir de este movimiento se enlazan en el resto
- Cruces.
- Girar de adelante hacia atrás.
- Mariposas varias.

- **Instalaciones.**

Recinto amplio, puede ser al aire libre o cerrado.

- **Material.**

Dos pelotas de tenis, dos cordones de un metro de largo cada uno (a ser posible de cuero) cintas de colores y dos tornillos.

2.2.18. Volapié.

Según Hernández (1997, p. 119).

Es un juego de equipo que se juega en un campo similar al de bádminton y que consiste en pasar una pelota pompón, [a nivel escolar se juega con una pelota más grande, tamaño voleibol] por encima de la red intentando que caiga dentro del campo contrario y que no lo haga en el propio a base de golpes con las piernas (muslos, tobillos o empeines).

- **Campo de juego.**

El juego en la modalidad española se desarrolla utilizando las dimensiones y la red de un campo de bádminton, es decir, un rectángulo de 13,40 m. de largo por 6,10 m. de ancho, dividido por la mitad por una red situada a 1,55 m. de altura. Las dimensiones de la red son 6,10 m. de largo por 0,76 m. de ancho.

La pelota pompón.

Como móvil se utiliza una pelota pompón de 60 gr. de peso, elaborada con filamentos de caucho. Tiene la peculiaridad de no botar. A nivel escolar se juega con una pelota de voleibol.

- **Los participantes.**

El juego lo componen dos equipos, uno en cada campo, formados por dos jugadores cada uno. No se permiten cambios dentro de un equipo, ni suplentes.

- **La puntuación.**

Se juega al mejor de dos sets. Cada set está compuesto de 15 tantos, teniendo que ganar por dos tantos de diferencia, hasta un máximo de 21. Los tantos se producen cada vez que se comete un fallo. Saca el equipo que marca el tanto.

- **Número de golpes por equipo.**

Cada equipo podrá dar un máximo de cuatro golpes, correspondiendo dos golpes por jugador, pudiéndose realizar seguidos o alternativamente.

- **El saque.**

Se realizan desde el área de saque del lado derecho al área de saque diagonalmente opuesta del campo contrario y viceversa. Se inicia siempre que se recupera desde el lado derecho y, excepto el primer saque de cada juego, en el que se tiene derecho solamente a un servicio, en el resto cada equipo tiene derecho a dos saques cuando recupera el saque (uno por jugador). Cada vez que se consigue un tanto el equipo que saca cambia de puesto.

3. OBJETIVOS

El objetivo principal de esta investigación se basa en:

- Conocer si se imparten juegos y deportes alternativos en los colegios de la Comarca de los Monegros como contenido educativo.

Como objetivos secundarios se plantean:

- Indagar que juegos y deportes alternativos se imparten analizando diferentes variables sociodemográficas.
- Analizar los cursos académicos en el que se imparten dichas actividades.
- Conocer si los docentes desarrollan medidas de atención a la diversidad con los alumnos que las requieran.

4. METODOLOGÍA

El diseño utilizado en esta investigación es de tipo descriptivo y transversal. Para llevar a cabo este trabajo se ha utilizado como técnica la entrevista y como instrumento un cuestionario no validado (anexo 1).

La información recogida en la encuesta abordaba los diferentes juegos y deportes además de diferentes variables sociodemográficas como sexo, edad, experiencia docente, titulación que posee, incluyendo el tipo de centro (público, concertado o privado), La población objeto de este estudio fueron los maestros y maestras de educación física de colegios situados geográficamente en la Comarca de los Monegros durante el curso académico 2015-2016.

En la presente investigación han colaborado 9 centros de EP. Todas las encuestas realizadas pertenecen a colegios públicos.

Localidad	Centro	Muestra
Grañen	Santiago Apóstol	4
Lalueva	C.R.A Monegros-Hoya	1
Lanaja	C.R.A. Monegros Norte	2
Robres	C.R.A La Sabina	4
Sariñena	La Laguna	2
Bujaraloz	C.R.A. La Albada	1
Peñalba	C.R.A. Montesnegros	1
Villanueva de	Miguel Servet	1

Sigena		
Tardienta	C.R.A Violada-Monegro	1

Tabla 1. Localidad y centros educativos, y docentes participantes en el estudio.

El cuestionario fue cumplimentado por cada docente de manera personal y anónima.

Procedimiento seguido durante la investigación:

1. El director del Trabajo de Fin de Grado aprueba el cuestionario planteado para ser realizado, y mediante una carta dirigida a los profesionales de los centros, explica el motivo de la encuesta con el nombre del alumno que la va a realizar y pide la autorización para por llevar a cabo el trabajo.
2. Presentarse en el centro y solicitar la posibilidad de hablar con el director, jefe de estudios o con el profesor de dicha materia. Se le explica el motivo de la visita al centro para poder realizar la encuesta, ya habiendo sido avisado como se muestra en el punto 1.
3. Pueden ocurrir dos cosas:
 - a. Que la dirección del centro junto con los profesores acepten participar en el estudio y se acuerde una fecha para realizar la encuesta
 - b. Que sea el propio centro quien se encargue de distribuir las encuestas a los docentes de EF, y acordar una fecha de recogida de los cuestionarios.

5. RESULTADOS

El primer aspecto a considerar es el porcentaje de docentes que realizaron la encuesta de juegos y deportes alternativos. En cuanto a lo referente a la Comarca de los Monegros se va a empezar a analizar las diferentes personas que realizaron el cuestionario. Con esto conoceremos en número total de personas que realizaron la encuesta que fueron un total de 15 y las diferencias de personal respecto al género masculino y femenino.

SEXO					
VARON		MUJER		TOTAL	
NÚMERO	%	NÚMERO	%	NÚME	%
RO					
5	33,33	10	66,66	15	100

Tabla 2. Sexo del profesorado que participó en el estudio.

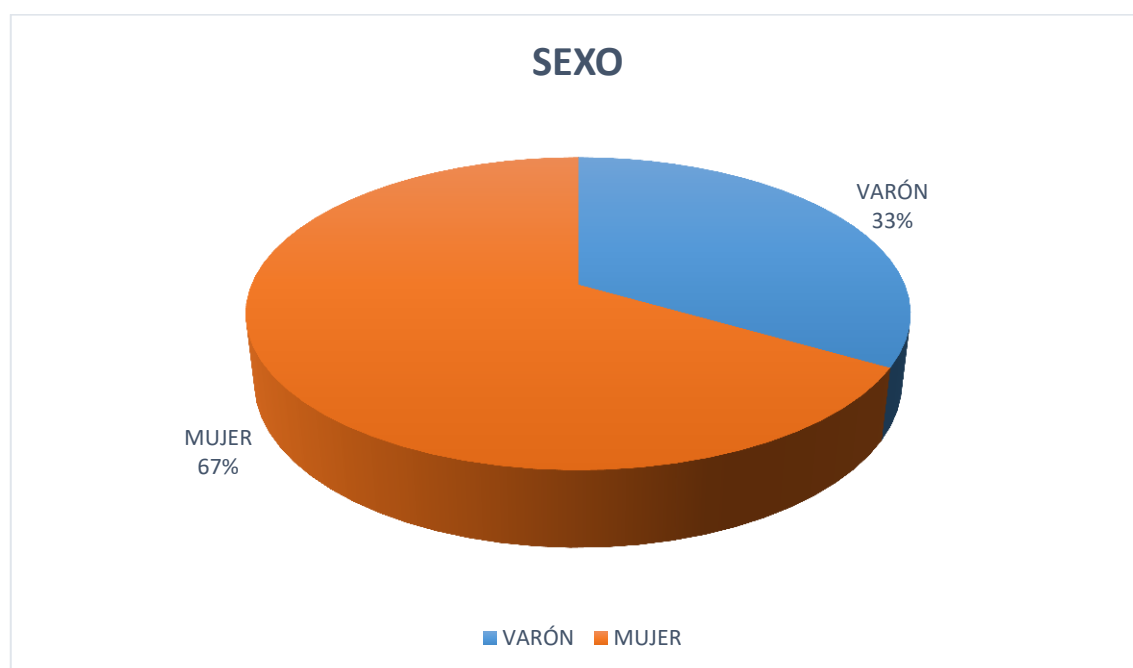


Figura 1. Distribución de la muestra por sexo.

En la Tabla 1 Figura 2 se muestra la realización de juego y deportes alternativos de forma estructurada de los docentes que imparten EF en primaria en los centros de los Monegros se distribuye de la siguiente manera, el 66,66% de los profesores que imparten juegos y deportes alternativos son de género femenino (10 profesoras) y un

33,33% son de género masculino (5 profesores). Sumando un total de 15 docentes, que fueron los que realizaron la encuesta.

A continuación se analizarán los distintos docentes que imparten juegos y deportes alternativos en los centros de primaria de la Comarca de los Monegros, según su género y su edad.

EDAD						
AÑOS	VARONES		MUJERES		TOTAL	
	Nº	%	Nº	%	Nº	%
20 A 25 AÑOS	0	0	0	0	0	0
26 A 30 AÑOS	0	0	0	0	0	0
31 A 35 AÑOS	1	20	2	20	3	20
36 A 40 AÑOS	3	60	5	50	8	53,33
41 A 45 AÑOS	1	20	2	20	3	20
46 A 50 AÑOS	0	0	1	10	1	6,66
51 A 55 AÑOS	0	0	0	0	0	0
56 A 60 AÑOS	0	0	0	0	0	0
MÁS DE 61 AÑOS	0	0	0	0	0	0
TOTAL	5	100	10	100	15	100

Tabla 3. Edad de la muestra.

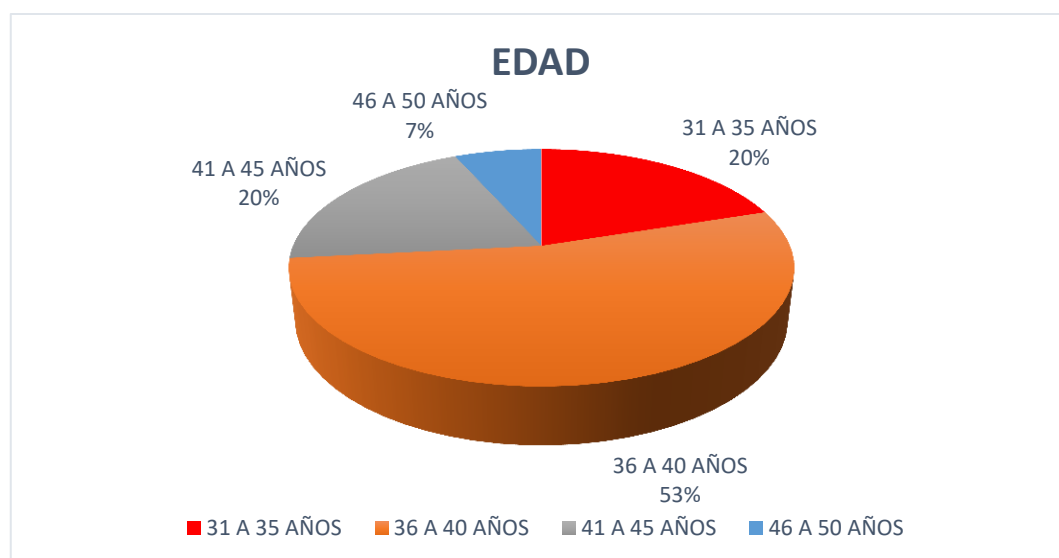


Figura 2. Distribución de la muestra por diferencia de edad.

En la Tabla 3 y Figura 2 se expone el número de profesores (primaria) que imparten juegos y deportes alternativos según su edad, un 20% corresponde a los docentes comprendidos entre la edad de 31 a 35 años (3 docentes), el mayor número de profesores se establece entre la edad comprendida de entre 36 a 40 años, un 53% (8 docentes), de 41 a 45 años observamos que hay tres profesores (20%) y finalmente una sola persona de 46 a 50 años (7%).

Estas figuras analizarán los distintos docentes que imparten juegos y deportes alternativos en los centros de primaria de la Comarca de los Monegros, según su género y su experiencia docente.

AÑOS	EXPERIENCIA DOCENTE					
	VARONES		MUJERES		TOTAL	
	Nº	%	Nº	%	Nº	%
MENOS DE 5 AÑOS	0	0	0	0	0	0
ENTRE 5 Y 10 AÑOS	2	40	2	20	4	26,66
ENTRE 10 Y 15 AÑOS	3	60	5	50	8	53,33
ENTRE 15 Y 20 AÑOS	0	0	2	20	2	13,33
ENTRE 20 Y 25 AÑOS	0	0	0	0	0	0
MÁS DE 25 AÑOS	0	0	1	10	1	6,66
TOTAL	5	100	10	100	15	100

Tabla 4. Experiencia docente de la muestra.



Figura 3. Distribución de la muestra por experiencia docente.

En la Tabla 4 y la Figura 3, se analiza el número de profesores (primaria) que imparten juegos y deportes alternativos según su experiencia docente, un 27% corresponde a los docentes que llevan impartiendo clase de la edad de 5 a 10 años (4 docentes), el mayor número de profesores se establece entre los profesores que llevan dando entre 10 y 15 años, un 53% (8 docentes), entre 15 y 20 años se puede observar que solamente hay un 13% de los profesores (2 profesores) y únicamente una sola persona lleva más de 20 años impartiendo juegos y deportes alternativos (7%).

Estas figuras representan los distintos docentes que imparten juegos y deportes alternativos en los centros de primaria de la Comarca de los Monegros, según su género y la titulación que poseen.

TITULACIÓN QUE POSEE						
TITULACIÓN	VARONES		MUJERES		TOTAL	
	Nº	%	Nº	%	Nº	%
LICENCIADO EN EF	1	20	0	0	1	6,66
DIPLOMADO EN EF	2	40	5	50	7	46,66
LICENDIADO	0	0	3	30	3	20

Y DIPLOMADO						
EN EF						
LICENCIADO						
Y OTROS	0	0	0	0	0	0
DIPLOMADO						
Y OTROS	2	40	0	0	2	13,33
OTROS	0	0	2	20	2	13,33
TOTAL	5	100	10	100	15	100

Tabla 5. Titulación que posee de la muestra.



Figura 4. Distribución de la muestra por titulación que posee.

En la Tabla 5 y la Figura 4, se representan el número de maestros (primaria) que imparten juegos y deportes alternativos según la titulación que poseen, un 7% corresponde a uno de los docentes que únicamente está licenciado en EF, el 47%, que por tanto, el rango más característico, corresponde a los diplomados en EF (7 profesores), un 20% hace referencia a los profesores que están licenciados y diplomados en EF (3 personas), dos son los maestros que tiene la diplomatura de EF y otras titulaciones (13 %) y por último, son dos los docentes que imparten clase teniendo otras titulaciones relacionadas con la materia, que no son, ni diplomado, ni licenciado en educación física (13%).

Estas figuras representan el tipo de centro donde los distintos profesores imparten juegos y deportes alternativos en los centros de primaria de la Comarca de los Monegros.

TIPO DE CENTRO						
CENTRO	VARONES		MUJERES		TOTAL	
	Nº	%	Nº	%	Nº	%
PÚBLICO	5	100	10	100	15	100
CONCERTADO	0	0	0	0	0	0
PRIVADO	0	0	0	0	0	0
TOTAL	5	100	10	100	15	100

Tabla 6. Tipo de centro de la muestra.



Figura 5. Distribución de la muestra por el tipo de centro.

En la Tabla 6 y en la Figura 5, se representa el tipo de centro que corresponde en su totalidad a colegios públicos, es decir, el 100% de los centros de la Comarca de los Monegros, son de tipo público.

El número de profesores encuestados que realizan juegos y deportes alternativos en los centros de primaria de la Comarca de los Monegros, se van a analizar a continuación.

¿IMPARTE ALGÚN JUEGO O DEPORTE ALTERNATIVO?						
	VARONES		MUJERES		TOTAL	
	Nº	%	Nº	%	Nº	%
SÍ	5	100	10	100	15	100
NO	0	0	0	0	0	0
TOTAL	5	100	10	100	15	100

Tabla 7. Juegos y deportes alternativos impartidos de la muestra.



Figura 6. Distribución de la muestra según imparten algún juego o deporte alternativo.

En la Tabla 7 y en la Figura 6, se observa que el 100% de los profesores que realizaron las encuestas imparten algún juego o deporte alternativo en sus centros durante el horario escolar.

En este apartado se analiza si los docentes desarrollan medidas de atención a la diversidad con sus alumnos en los juegos y deportes alternativos en los centros de primaria de la Comarca de los Monegros.

¿DESARROLLAS CON ESTAS ACTIVIDADES MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD CON ALGUNOS/AS DE VUESTROS ALUMNOS/AS?						
	VARONES		MUJERES		TOTAL	
	Nº	%	Nº	%	Nº	%
SÍ	4	80	5	50	9	60
NO	1	20	5	50	6	40
TOTAL	5	100	10	100	15	100

Tabla 8. Medidas de atención a la diversidad desarrolladas por los docentes de la muestra.

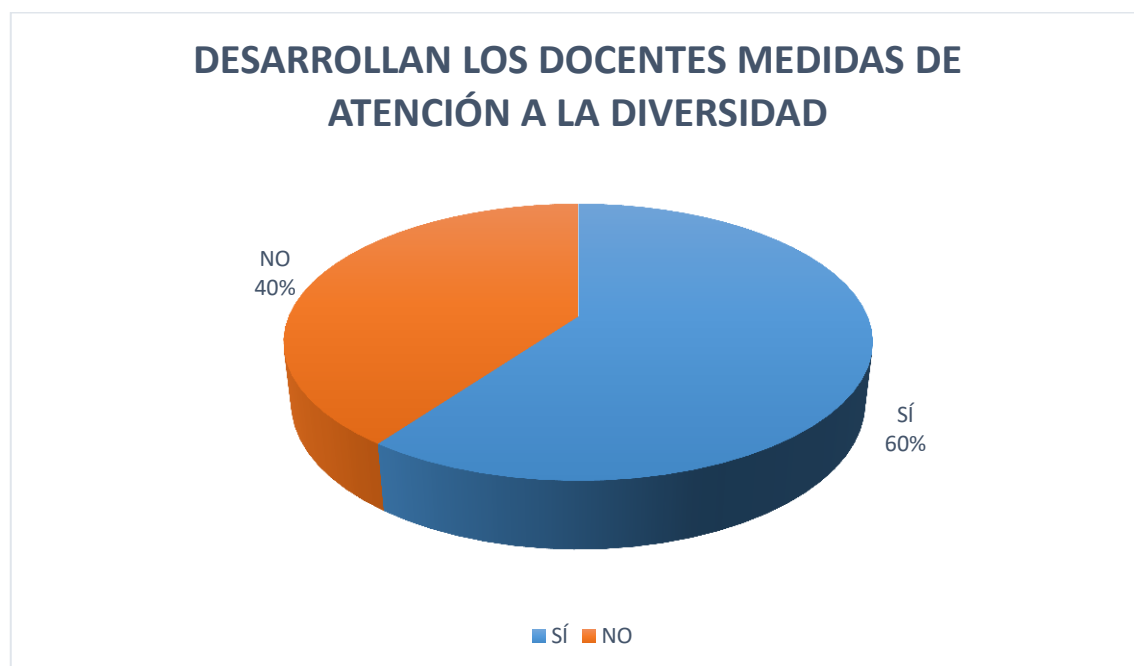


Figura 7. Distribución de las medidas de atención a la diversidad desarrolladas por los docentes.

En la Tabla 8 y la Figura 7, se analiza a los profesores que utilizan medidas de atención a la diversidad, el 60% de los profesores utilizan medidas de atención a la diversidad con los alumnos, es decir, todos los que tienen alumnos que requieren estas medidas las utilizan, en cambio un 40% no desarrolla este tipo de medidas, en su totalidad, los docentes apuntan en las encuestas que no tienen alumnos que requieran de estas medidas.

A continuación se analiza si los distintos docentes que imparten juegos y deportes alternativos en los centros de primaria de la Comarca de los Monegros, han impartido este tipo de actividades en centros que hayan estado anteriormente.

¿EN OTROS CENTROS EN LOS QUE HAYAS ESTADO HAS IMPARTIDO ESTOS JUEGOS Y DEPORTES?						
CENTRO	VARONES		MUJERES		TOTAL	
	Nº	%	Nº	%	Nº	%
SÍ	5	100	8	80	13	86,66
NO	0	0	2	20	2	13,33
NO HE ESTADO EN OTROS CENTROS	0	0	0	0	0	0
TOTAL	5	100	10	100	15	100

Tabla 9. Impartición de estos juegos y deportes en otros centros por los docentes de la muestra.

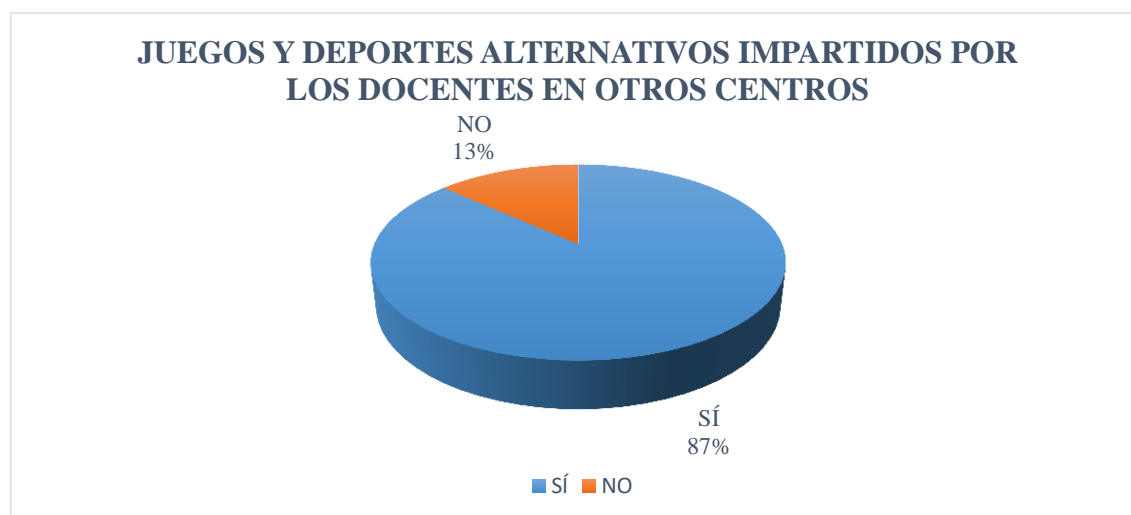


Figura 8. Distribución de la muestra de los juegos y deportes alternativos impartidos por los docentes en otros centros.

En la Tabla 9 y Figura 8 se analiza la impartición de los docentes sobre estos juegos y deportes en otros centros. La gran mayoría, un 87% (13 docentes), si, han desarrollado este tipo de actividades en otros centros donde han estado trabajando, un 13% no ha impartido ninguno de estos juegos y deportes alternativos en otros centros en los que ha estado.

Estas figuras analizarán la cantidad de años que llevan los docentes impartiendo juegos y deportes alternativos en todos los centros de primaria que han estado a lo largo de su trayectoria laboral como maestro de EF.

**¿DURANTE CUÁNTOS AÑOS LLEVA IMPARTIENDO ESTOS JUEGOS Y
DEPORTES?**

AÑOS	VARONES		MUJERES		TOTAL	
	Nº	%	Nº	%	Nº	%
NINGUNO	0	0	0	0	0	0
ENTRE 1 Y 5 años	1	20	2	20	3	20
ENTRE 5 Y 10 AÑOS	2	40	6	60	8	53,33
MÁS DE 10 AÑOS	2	40	2	20	4	26,66

TOTAL	5	100	10	100	15	100
--------------	----------	------------	-----------	------------	-----------	------------

Tabla 10. Años impartiendo estos juegos y deportes alternativos por los docentes de la muestra.

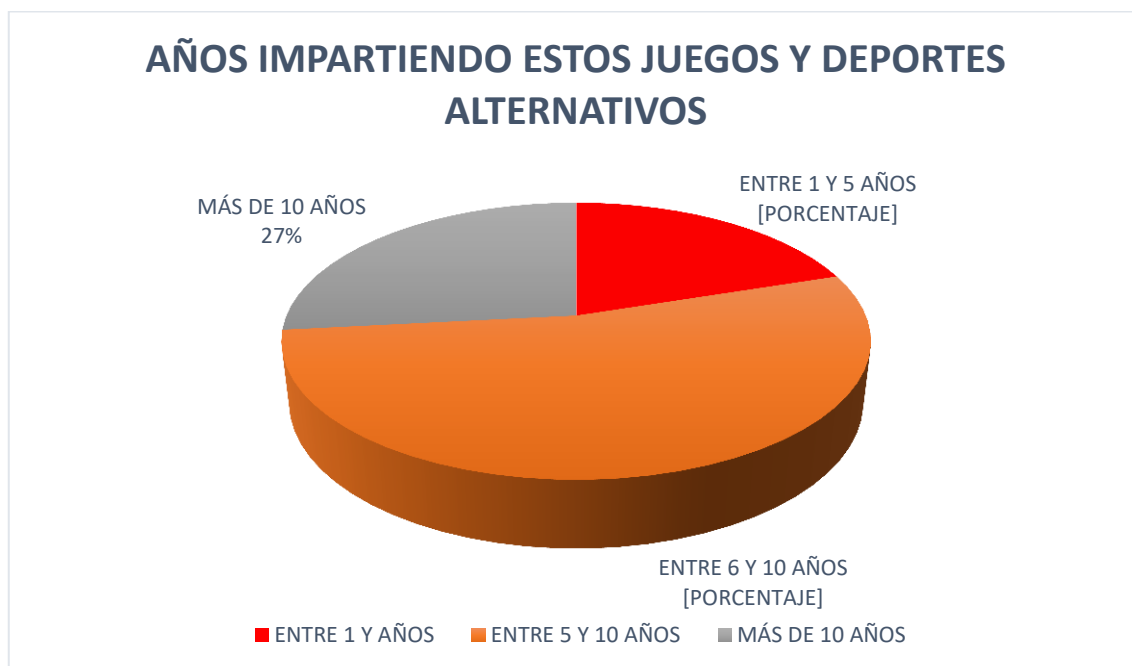


Figura 9. Distribución de los años impartiendo estos juegos y deportes alternativos por los docentes.

En la Tabla 10 y en la Figura 9, se analizan el número de años que llevan impartiendo juegos y deportes alternativos según su etapa laboral a lo largo de su carrera, un 20% corresponde a los docentes que llevan impartiendo estos deportes durante un plazo de entre 1 y 5 años, la gran mayoría se establece entre los 6 y 10 años, siendo un total de 8 profesores (53%), por último, los docentes que llevan impartiendo estas actividades durante más de 10 años son 4 (el 27%).

A continuación se analizarán las valoraciones de los docentes en relación a la participación que han tenido sus alumnos respecto a los juegos y deportes alternativos durante los años que los llevan impartiendo en todos los centros de primaria que han estado a lo largo de su trayectoria laboral como maestros de educación física. Valorando del 1 al 10, siendo un 1 la peor nota y un 10 la mejor.

SEGÚN LO VIVENCIADO, ¿CON QUE NOTA VALORARÍA LA PARTICIPACIÓN DE LOS ALUMNOS EN ESTOS JUEGOS Y DEPORTES ALTERNATIVOS?

NOTAS	VARONES		MUJERES		TOTAL	
	Nº	%	Nº	%	Nº	%
UN 1	0	0	0	0	0	0
UN 2	0	0	0	0	0	0
UN 3	0	0	0	0	0	0
UN 4	0	0	0	0	0	0
UN 5	0	0	0	0	0	0
UN 6	0	0	1	10	1	6,66
UN 7	0	0	0	0	0	0
UN 8	1	20	5	50	6	40
UN 9	3	60	3	30	6	40
UN 10	1	20	1	10	2	13,33
TOTAL	5	100	10	100	15	100

Tabla 11. Notas de los docentes según lo vivenciado en los alumnos de la muestra.

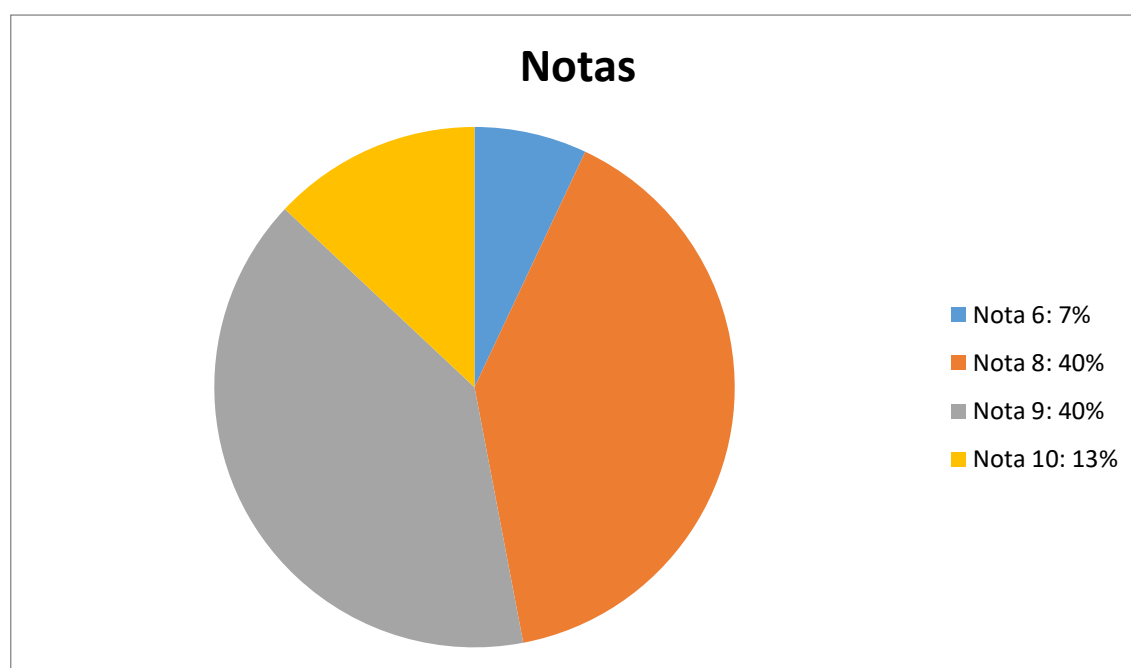


Figura 10. Distribución de la muestra por la nota de los docentes según la participación de los alumnos.

En la Tabla 11 y la Figura 10, las notas de los docentes según la participación de los alumnos en estos juegos y deportes, un docente valora con un 6 de media la participación de los alumnos en estos juegos, seis de los profesores valoran con un 8 (40%) y otros seis con un 9 (40%), finalmente encontramos dos docentes que valoran con un 10 (13%).

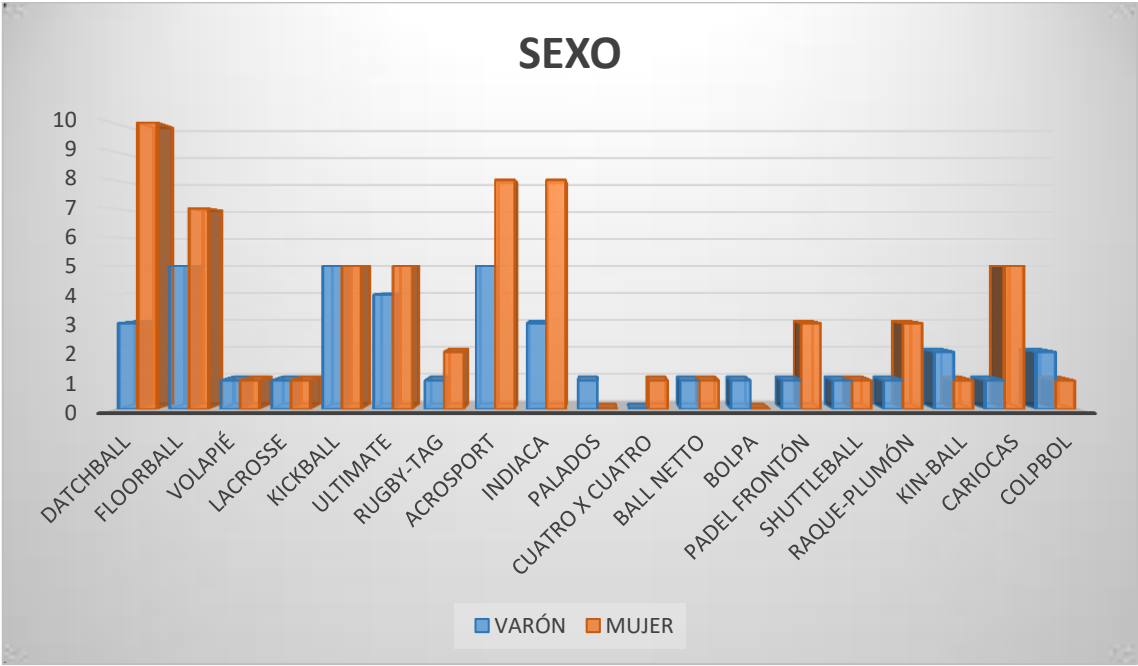


FIGURA 11. Relación entre el género de los docentes (masculino o femenino) y los juegos y deportes alternativos impartidos.

SE XO	JUEGOS Y DEPORTES ALTERNATIVOS																			
	D	F	V	L	K	l	R	A	I	I	4	B	B	P	S	R	K	C	C	
	at.	lo.	.p.	ac.	ick	lt	-t.	cr	nd.	al	x4	.N.	ol.	.F.	hu.	-p.	-B	ar	ol.	
VA RÓN	3	5	1	1	5	4	1	5	3	1	1	1	1	1	2	0	2	1	2	
MU JER	10	7	1	1	5	1	2	8	8	0	1	1	0	3	1	3	1	5	2	

Tabla 12. Relación entre el género de los docentes (masculino o femenino) y los juegos y deportes alternativos impartidos.

En la Figura 11 y en la Tabla 12, se presentan los resultados donde podemos observar las semejanzas y diferencias entre los juegos y deportes alternativos a lo largo de la etapa de educación primaria, dependiendo de género femenino o el masculino.

Podemos observar que datchball y acrosport (practicados cada uno de ellos por un 86,66% de los docentes), floorball (practicado por el 80% de los docentes), indiaca (practicado por un 73,33 de los docentes), kickball (practicado por un 66,66% de los docentes) y ultimate (practicado por un 60% de los docentes), son los juegos y deportes más practicados por los profesores.

Por el contrario, vemos que deportes como, volapié, lacrosse, cuatro x cuatro y ball netto (practicados cada uno de ellos por un 13,33% de los docentes), y palados y bolpa (practicados cada uno de ellos por un 6,66% de los docentes), son los menos realizaos por los docentes.

Hay datos relevantes, como el caso del kickball, el cual es practicado por los 5 varones (100%), pero por la mitad (5) de las mujeres (50%). Un caso similar es el de ultimate, donde son 4 los hombres que lo imparten (80%) y tan sólo la mitad de las mujeres (50%). Por el contrario, los juegos con las cariocas lo práctica tan sólo un varón (20%), y cinco de las mujeres (50%).

En las siguientes figuras mostraremos los resultados anteriores agrupados en dos cursos, lo que ante se conocía como ciclos, ya que en muchos de los colegios de los Monegros, las clases se agrupan en dos cursos (1º y 2º, 3º y 4º o 5º y 6º).

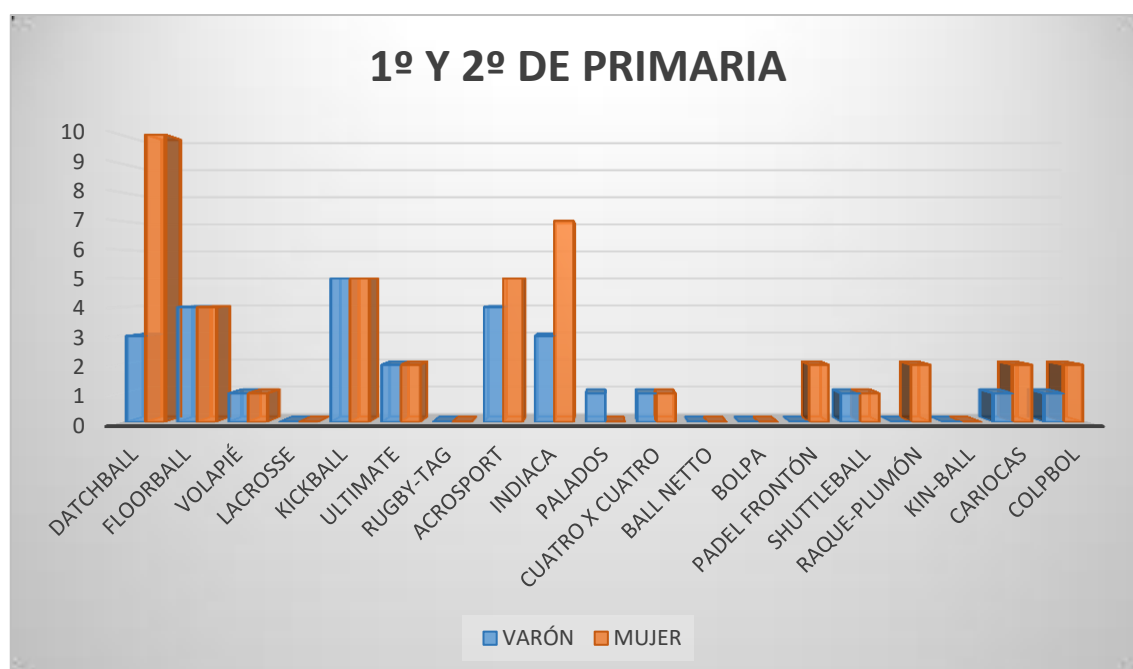


FIGURA 12. Relación entre el sexo y los juegos y deportes alternativos realizados según el género de los docentes en 1º y 2º de primaria.

		1º Y 2º DE PRIMARIA																		
SEX O		D	F	V	L	K	U	I	A	I	P	4	B	B	P	S	I	I	C	C
		at.	loo.	.p.	ac.	ick.	lt.	-t.	cr.	nd.	al.	x4.	.N.	ol.	.F.	hu.	- p.	- B.	ar.	ol.
VAR ÓN		3	4	1	0	5	2	0	4	3	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1
MUJ ER		7	4	1	0	5	2	0	5	7	0	1	0	0	2	1	0	0	2	2

Tabla 13. Relación entre el sexo y los juegos y deportes alternativos realizados según el género de los docentes en 1º y 2º de primaria.

En la Figura 12 y en Tabla 13 se presentan los resultados donde podemos observar las semejanzas y diferencias entre los juegos y deportes alternativos impartidos a lo largo del “primer ciclo” de primaria, según el género del docente.

Vemos que hay juegos y deportes que ni si quiera se practican a estas edades tan pequeñas, como son lacrosse, rugby-tag, ball netto, bolpa y kin-ball.

Podemos observar que datchball (practicado por un 86,66% de los docentes), kickball (practicado por un 66,66 de los docentes), el acrosport (practicado por un 60% de los docentes) floorball e indiaca (practicados cada uno por el 53,33% de los docentes), son los juegos y deportes más impartidos por los profesores.

Por otro lado, vemos que juego y deportes como, volapié, cuatro x cuatro y shuttleball (practicados cada uno de ellos por un 13,33% de los docentes), pádel-frontón y raque-plumón únicamente lo imparten mujeres, dos en estos cursos (13,33%), incluso palados solo es impartido por un varón a estas edades (6,66%), son los menos realizaos por los docentes.

Hay un dato en relación a un deporte que llama la atención, el ultimate es un deporte muy practicado en primaria, pero observamos que en 1º y 2º baja el porcentaje de actividad, de un 66,66% (practicado por 10 docentes) a un 26,66% (practicado por 4 docentes), puede ser debido a su complejidad.

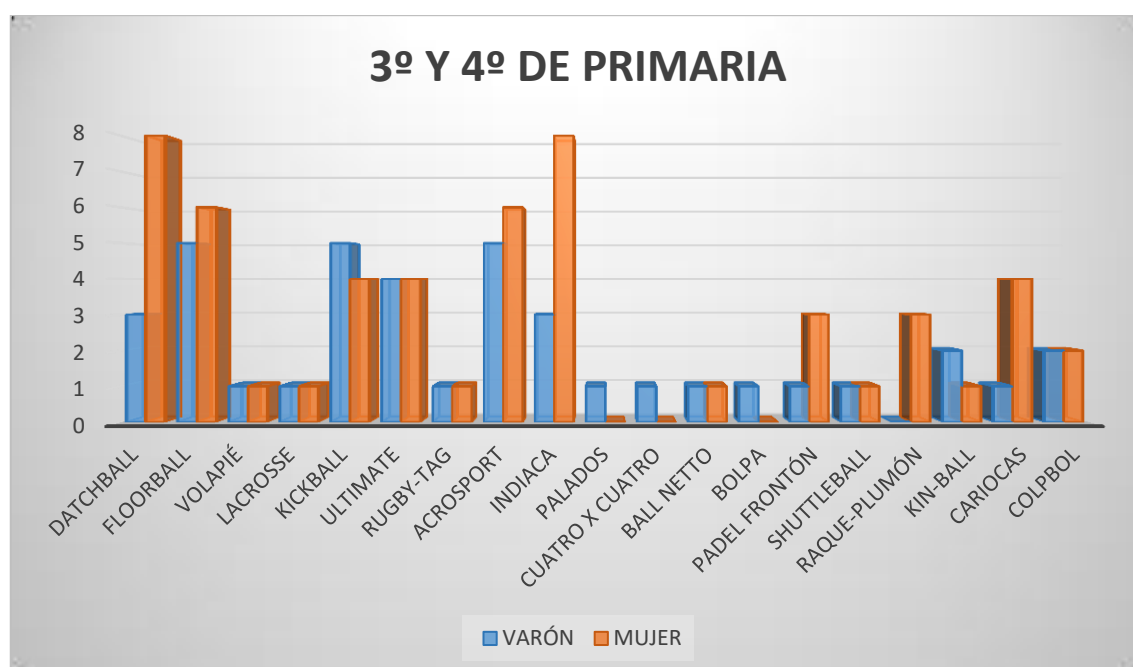


FIGURA 13. Relación entre el sexo y los juegos y deportes alternativos realizados según el género de los docentes en 3º y 4º de primaria.

		3º Y 4º DE PRIMARIA																		
SEXO	SE	I	F	V	L	K	l	l	l	4	B	I	I	S	-	-	C	C		
		at.	loo.	.p.	ac.	ick.	lt.	-t.	cr.	nd.	al.	x4.	.N.	ol.	.F.	hu.	p.	B.	ar.	ol.
V	ARÓN	3	5	1	1	5	4		5	3	1	1	1	1	1			1	2	
M	UJER	8	6	1	1	4	4		6	8	0	0	1	0	3	1			4	2

Tabla 14. Relación entre el sexo y los juegos y deportes alternativos realizados según el género de los docentes en 3º y 4º de primaria.

En la Figura 13 y en Tabla 14 se presentan los resultados donde podemos observar las semejanzas y diferencias entre los juegos y deportes alternativos impartidos a lo largo del “segundo ciclo” de primaria, según el género del docente.

En estos cursos, vemos que todos los deportes se llevan en acción, ya sea en mayor o en menor medida.

Podemos observar que datchball, floorball, acrosport e indiaca (practicado por un 73,33% de los docentes), kickball (practicado por un 60% de los docentes), y ultimate (practicado por un 53,33% de los docentes), son los juegos y deportes más impartidos por los profesores.

Por otro lado, vemos que juego y deportes como, volapié, lacrosse, rugby-tag, ball netto y shuttleball (practicados cada uno de ellos por un 13,33% de los docentes), y palados, cuatro x cuatro y bolpa, solo son impartidos por un varón a estas edades (6,66%), son los menos realizaos por los docentes.

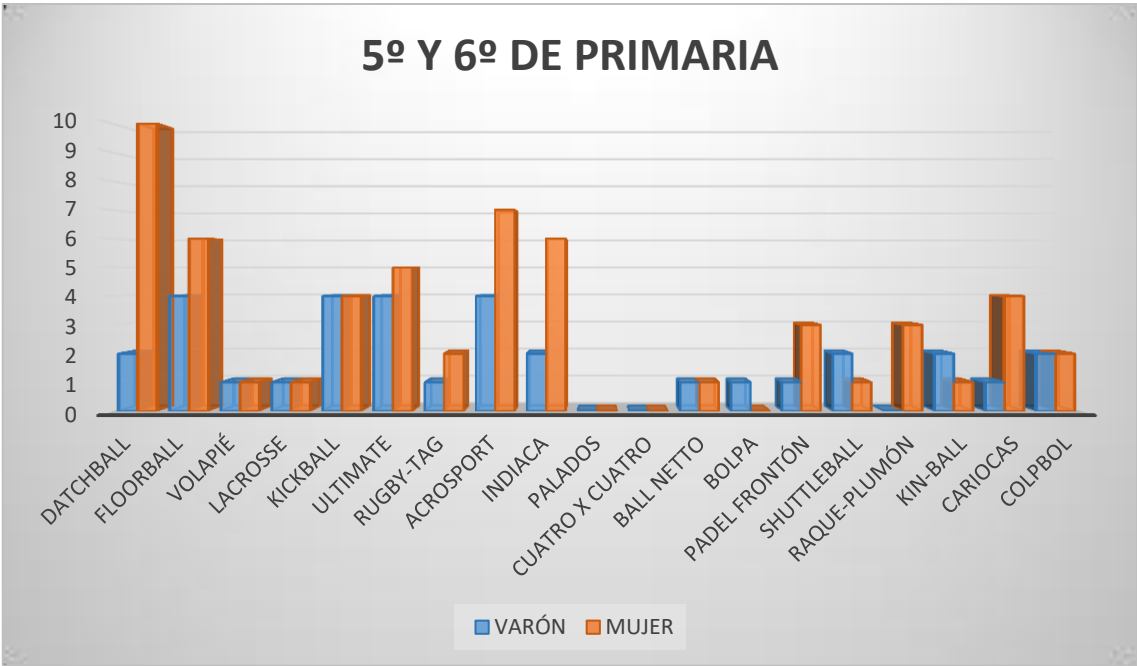


FIGURA 14. Relación entre el sexo y los juegos y deportes alternativos realizados según el género de los docentes en 5º y 6º de primaria.

SE XO	5º Y 6º DE PRIMARIA																		
	I at.	F loo.	V .p.	L ac.	K ick.	l lt.	/ -t.	I cr.	l nd.	l al.	4 x4.	B .N.	I ol.	I .F.	S hu.	- p.	- B.	C ar.	C ol.
V ARÓN	2	4	1	1	4	4		4	2	0	0	1	1	1	2			1	2
M UJER	5	6	1	1	4	1		7	6	0	0	1	0	3	1			4	2

Tabla 15. Relación entre el sexo y los juegos y deportes alternativos realizados según el género de los docentes en 5º y 6º de primaria.

En la Figura 14 y en Tabla 15, se presentan los resultados donde podemos observar las semejanzas y diferencias entre los juegos y deportes alternativos impartidos a lo largo del “segundo ciclo” de primaria, según el género del docente.

En estos cursos, vemos que hay algunos juegos o deportes que no se practican, posiblemente porque están más relacionados a edades más pequeñas. Es el caso de palados y cuatro x cuatro.

Podemos observar que datchball (practicado por un 80% de los docentes), acrosport (practicado por un 73,33% de los docentes), floorball, (practicado por un 66,66% de los docentes), ultimate (practicado por un 60% de los docentes) y kickball e indiaca (practicados cada uno por un 53,33% de los docentes), son los juegos y deportes más impartidos por los profesores.

Por otro lado, vemos que juego y deportes como, rugby-tag, shuttleball y kin-ball (practicados cada uno de ellos por un 20% de los docentes), volapié, lacrosse y ball netto (practicados cada uno de ellos por un 13,33% de los docentes) y bolpa, solo son impartido por un varón a estas edades (6,66%), son los menos realizaos por los docentes.

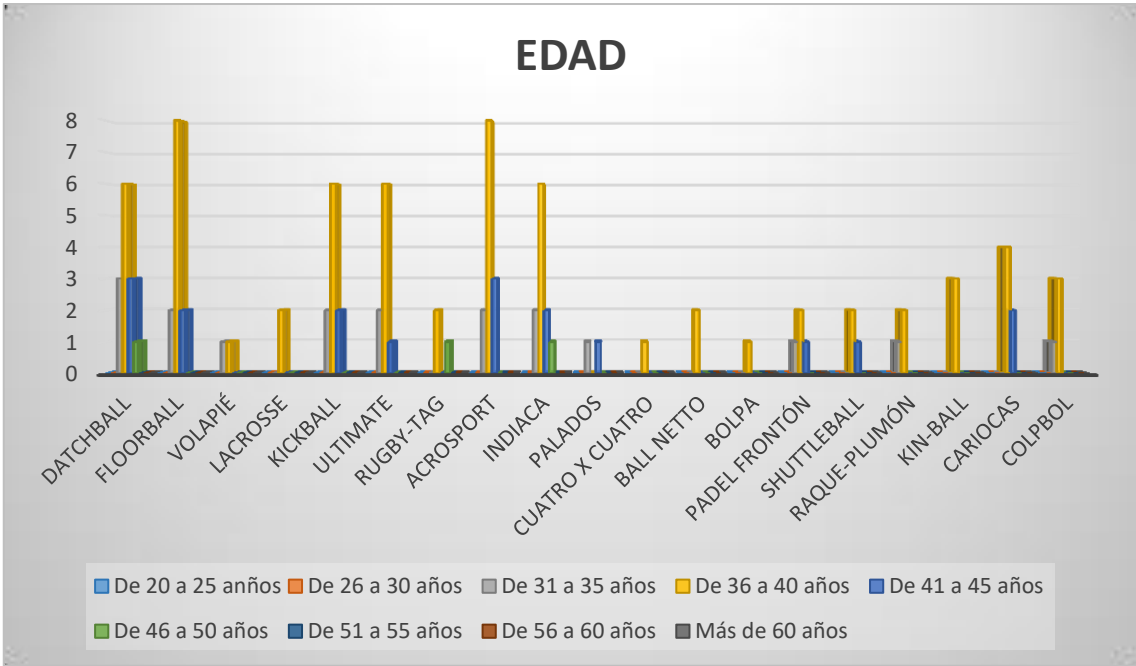


FIGURA 15. Relación entre la edad y los juegos y deportes alternativos realizados según el género de los docentes.

EDA D	JUEGOS Y DEPORTES ALTERNATIVOS																			
	D at.	F lo.	V p.	I ac.	I ick.	I lt.	I -t.	R cr.	A nd.	I al.	I x4.	4 .N.	B ol.	B ol.	P .F.	S hu.	R -p.	K -B.	C ar	C ol.
De 31 a 35 años	3	2	1	0	2	2	0	2	2	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1
De 36 a 40 años	6	8	1	2	6	6	2	8	6	0	1	2	1	2	2	2	2	3	4	3
De 41 a 45 años	3	2	0	0	2	1	0	3	2	0	1	0	0	0	1	1	0	0	2	0
De 46 a 50 años	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Tabla 16. Relación entre la edad y los juegos y deportes alternativos realizados según el género de los docentes.

En la Figura 15 y en Tabla 16, se presentan los resultados donde podemos observar las semejanzas y diferencias entre los juegos y deportes alternativos a lo largo de la etapa de educación primaria, dependiendo de la edad de los docentes

Podemos observar que datchball e indiacas son los únicos juegos y deportes alternativos impartidos en todas las edades, también se puede ver que todas las actividades salvo palados, se dan en la edad comprendida de 36 a 40 años y que lacrosse, cuatro x cuatro, bolpa y kin-ball solo se da por los profesores comprendidos en estas edades.

En las siguientes figuras mostraremos los resultados anteriores agrupados en dos cursos, lo que antes se conocía como ciclos.

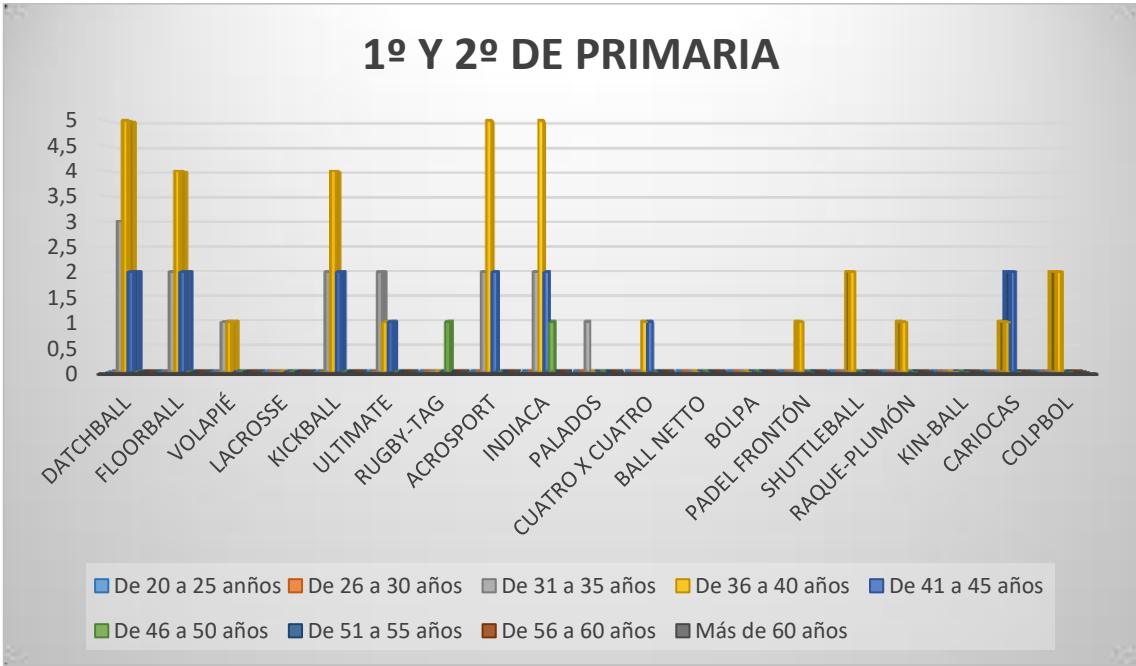


FIGURA 16. Relación entre la edad y los juegos y deportes alternativos realizados según la edad de los docentes en 1º y 2º de primaria.

1º Y 2º DE PRIMARIA																			
EDAD	D at.	F loo.	V .p.	L ac.	K ick.	U lt.	A cr.	I nd.	P al.	4 x4.	B .N.	B ol.	P .F.	S hu.	-p.	-B.	ar.	C ol.	C
De 31-35	3	2	1	0	2	2	0	2	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
De 36-40	5	4	1	0	4	1	0	5	5	0	1	0	0	1	2	0	1	2	0
De 41-45	2	2	0	0	2	1	0	2	2	0	1	0	0	0	0	0	2	0	0
De 46-50	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Tabla 17. Relación entre la edad y los juegos y deportes alternativos realizados según la edad de los docentes en 1º y 2º de primaria.

En la Figura 16 y en Tabla 17, se presentan los resultados donde podemos observar las semejanzas y diferencias entre los juegos y deportes alternativos impartidos a lo largo del “primer ciclo” de primaria, según la edad del docente.

Vemos que hay juegos y deportes que ni si quiera se practican a estas edades tan pequeñas, como son lacrosse, rugby-tag, ball netto, bolpa y kin-ball. Otros solo se realizan dependiendo la edad del docente, solo los que tienen de 31 a 35 años imparten

palados, únicamente los de 36 a 40 años juegan a pádel-frontón, shuttleball, raque-plumón y colpbol, y solamente la docente de 46 a 50 años ejerce el rugby-tag a estas edades.

Destacar juegos y deportes muy impartidos por docentes de todas la edades en estos cursos como pueden ser, datchball un 66,66% de profesores (10 profesores), acrosport e indiaca un 60% de los profesores cada uno de los juegos (9 profesores), floorball y kickball un 53,33% de profesores cada uno de los juegos (8 profesores).

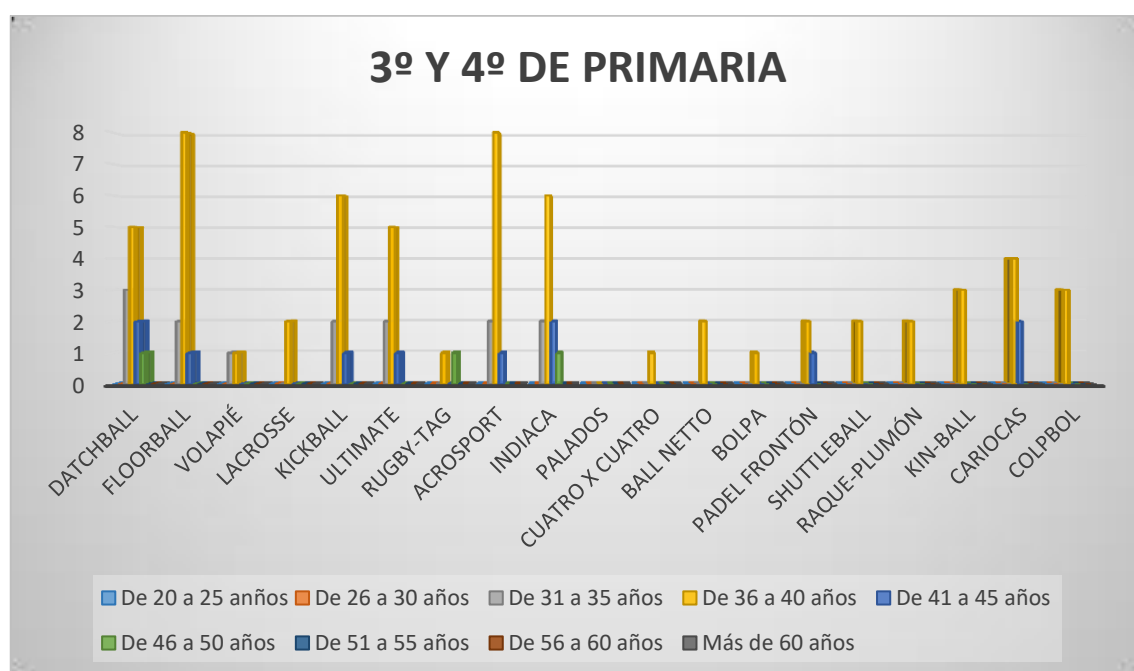


FIGURA 17. Relación entre la edad y los juegos y deportes alternativos realizados según la edad de los docentes en 3º y 4º de primaria.

EDA D	3º Y 4º DE PRIMARIA																			
	I at.	F loo.	V .p.	L ac.	K ick.	U lt.	I -t.	A cr.	I nd.	P al.	4 x4.	B .N.	B ol.	P .F.	S hu.	I -p.	I -B.	C ar.	C ol.	
De 31-35	1	2	1	0	2	2	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
De 36-40	1	8	1	2	6	5	0	8	6	0	1	2	1	2	2	1	1	4	3	
De 41-45	1	1	0	0	1	1	0	1	2	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	
De 46-50	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	

Tabla 18. Relación entre la edad y los juegos y deportes alternativos realizados según la edad de los docentes en 3º y 4º de primaria.

En la Figura 17 y en Tabla 18, se presentan los resultados donde podemos observar las semejanzas y diferencias entre los juegos y deportes alternativos impartidos a lo largo del “segundo ciclo” de primaria, según la edad del docente.

Vemos que palados es el único juego que no se imparte a estas edades por ninguno de los profesores. La gran mayoría de estas actividades se da en los docentes que tienen una edad comprendida entre los 36 y 40 años, algunos de estos juegos y deportes solo son vivenciados por profesores de estas edades, como podemos observar, lacrosse, cuatro x cuatro, ball netto, bolpa, shuttlebal, raque-plumón. Kin-ball y colpbol.

Destacar juegos y deportes muy impartidos por docentes de todas las edades en estos cursos como pueden ser, datchball, floorball, acrosport e indiaca dado cada uno de las actividades por un 73,33% de profesores (11 profesores), kickball un 60% de los (9 profesores) y ultimate un 53,33% (8 profesores).

Nombrar que dos de estos juegos citados anteriormente son trabajados por todos los docentes, es decir, no importa la edad que tenga el profesor para que imparta estas actividades: datchball e indiaca.

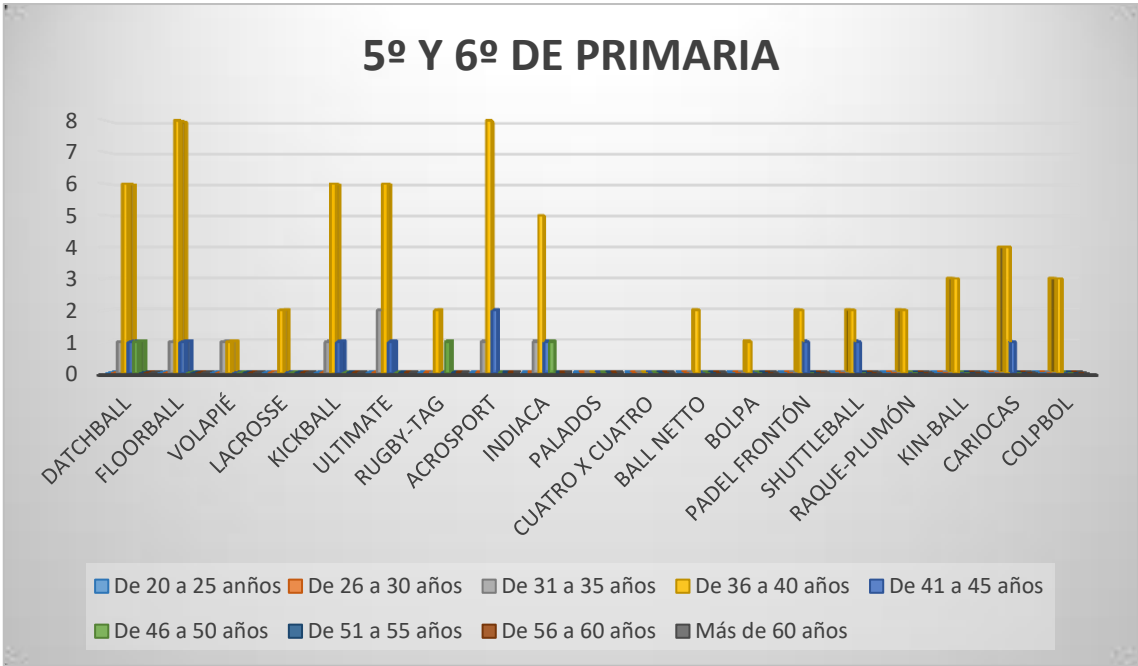


FIGURA 18. Relación entre la edad y los juegos y deportes alternativos realizados según la edad de los docentes en 5º y 6º de primaria.

5º Y 6º DE PRIMARIA																			
EDA D	Dat.	F loo.	V .p.	L ac.	K ick.	U lt.	-t.	A cr.	I nd.	P al.	4 x4.	B .N.	B ol.	P .F.	S hu.	-p.	-B.	ar.	C ol.
De 31-35	1	1	1	0	1	2	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
De 36-40	6	8	1	2	6	6	0	8	5	0	0	2	1	2	2	0	0	4	3
De 41-45	2	1	0	0	1	1	0	2	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0
De 46-50	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Tabla 19. Relación entre la edad y los juegos y deportes alternativos realizados según la edad de los docentes en 5º y 6º de primaria.

En la Figura 18 y en la Tabla 19, se presentan los resultados donde podemos observar las semejanzas y diferencias entre los juegos y deportes alternativos impartidos a lo largo del “tercer ciclo” de primaria, según la edad del docente.

Vemos que palados y cuatro por cuatro, son los únicos juegos que no se imparten a estas edades por ninguno de los profesores. La gran mayoría de estas actividades se da en los docentes que tienen una edad comprendida entre los 36 y 40 años, algunos de estos juegos y deportes solo son vivenciados por profesores de estas edades, como

podemos observar, lacrosse, cuatro x cuatro, ball netto, bolpa, raque-plumón. Kin-ball y colpbol.

Destacar juegos y deportes muy impartidos por docentes de todas la edades en estos cursos, el más practicado es el acrosport, por un 73,33% de los profesores (11 profesores), seguido de floorball, dado por un 66,66% de los docentes (10 docentes), a continuación vendrían el datchball y el ultimate, dado por un 60% de los maestros cada uno de estos deportes (9 maestros) y finalmente estarían como juegos más impartidos, kickball e indiaca, por un 53,33% de los profesores cada uno de los juegos (8 profesores).

Nombrar, como en los dos cursos anteriores, que dos de estos juegos citados anteriormente son trabajados por todos los docentes, es decir, no importa la edad que tenga el profesor para que imparta estas actividades: datchball e indiaca.

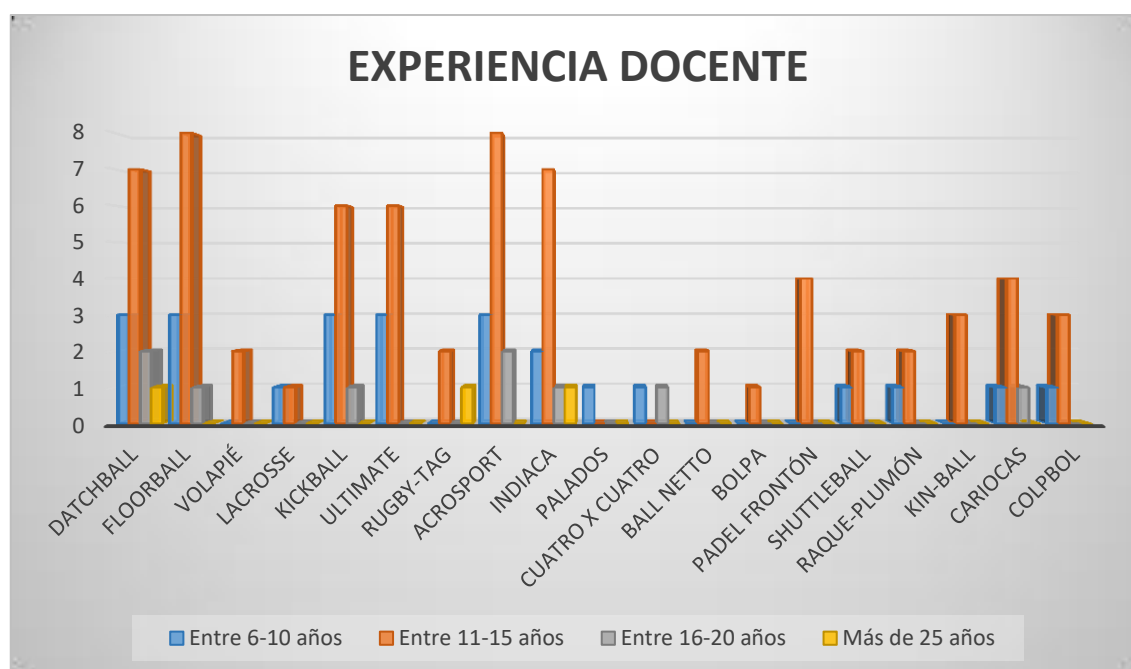


FIGURA 19. Relación entre la edad y los juegos y deportes alternativos realizados según la experiencia de los docentes en EF.

EXPERIENCIA DOCENTE	JUEGOS Y DEPORTES ALTERNATIVOS																	
	D	F	V	L	K	U	A	I	F	4	B	E	F	S	-	-	C	C
	at.	loo.	.p.	ac.	ick.	lt.	cr.	nd.	al.	x4.	.N.	ol.	.F.	hu.	p.	B.	ar.	ol.
Entre 5 y 10 años	3	3	0	1	3	0	3	2	1	1	0	0	0	1			1	1
Entre 11 y 15 años	7	8	2	1	6	0	8	7	0	0	2	1	4	2			4	3
Entre 16 y 20 años	2	1	0	0	1	0	2	1	0	1	0	0	0	0			1	0
Más de 25 años	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0			0	0

Tabla 20. Relación entre la edad y los juegos y deportes alternativos realizados según la experiencia de los docentes en EF.

En la Figura 19 y en Tabla 20, se presentan los resultados donde podemos observar las semejanzas y diferencias entre los juegos y deportes alternativos a lo largo de la etapa de educación primaria, dependiendo de la experiencia de los docentes.

Podemos observar que datchball e indiaca son los únicos juegos y deportes alternativos impartidos en todas las edades, también se puede ver que todas las actividades salvo palados y cuatro por cuatro, se dan en la edad comprendida de 11 a 15 años.

En las siguientes figuras mostraremos los resultados anteriores agrupados en dos cursos, lo que antes se conocía como ciclos.

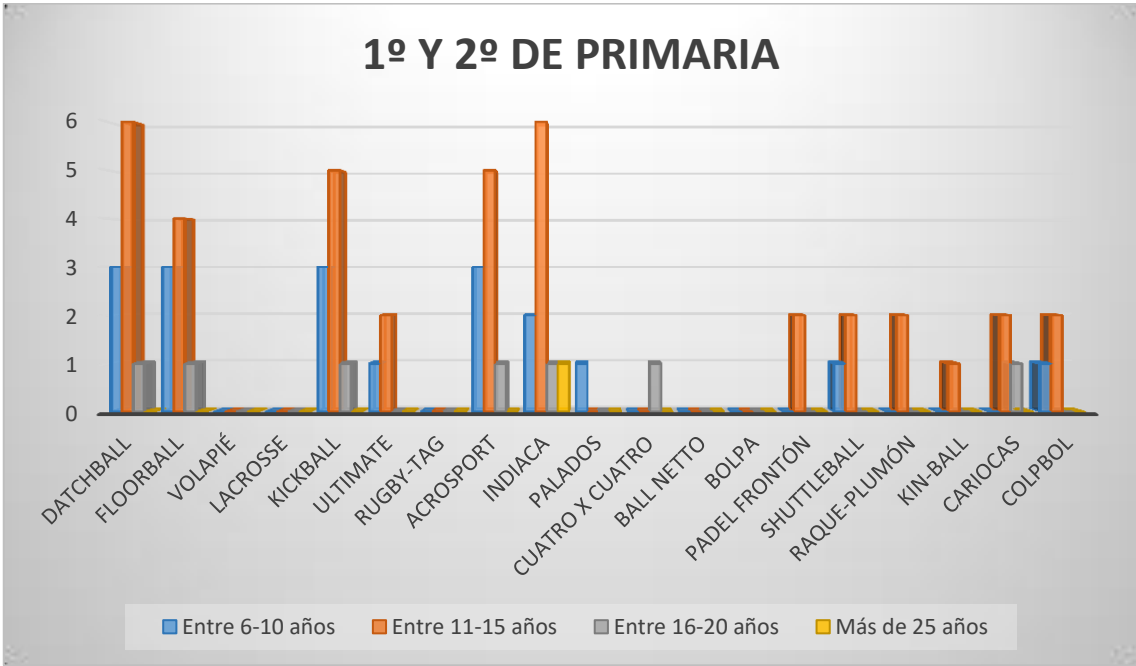


FIGURA 20. Relación entre la edad y los juegos y deportes alternativos realizados según la experiencia de los docentes en EF, en los cursos de 1º y 2º de primaria.

EXPERIENCIA DOCENTE	1º Y 2º DE PRIMARIA																	
	Datchball	Floorball	Volapié	Lacrosse	Kickball	Ultimate	Rugby-tag	Acrosport	Indiaca	Palados	4x4	Ball Netto	Bolpa	Padel Frontón	Shuttleball	Raque-Plumón	Kin-Ball	Cariocas
Entre 5 y 10 años	3	3	0	0	3	0	0	3	2	0	0	0	0	0	1	0	0	1
Entre 11 y 15 años	6	4	0	0	5	2	0	5	6	0	0	0	0	2	2	0	0	2
Entre 16 y 20 años	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1
Más de 25 años	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Tabla 21. Relación entre la edad y los juegos y deportes alternativos realizados según la experiencia de los docentes en EF, en los cursos de 1º y 2º de primaria.

En la Figura 20 y en Tabla 21, se presentan los resultados donde podemos observar las semejanzas y diferencias entre los juegos y deportes alternativos impartidos a lo largo del “primer ciclo” de primaria, según la experiencia de los docentes.

Vemos que hay juegos y deportes que ni si quiera se practican a estas edades tan pequeñas, como son volapié, lacrosse, rugby-tag, ball netto y bolpa. Otros solo se realizan dependiendo la experiencia de los docentes, palados solo lo imparte un profesor que tiene una experiencia de 6 a 10 años, ball netto un docente de 16 a 20 años y pádel-frontón, raque-plumón y kin-ball los que se comprenden entre las edades de 11 a 15 años, aunque en este baremo de edad es donde más docentes encontramos. Indiaca es el

único juego impartido por todos los docentes, además del más utilizado, son 10 los profesores que lo ponen en función (66,66%), seguidos de datchball y acrosport en un 60% (9 profesores cada actividad) y finalmente están el floorball y el kickball 53,33% (8 profesores).

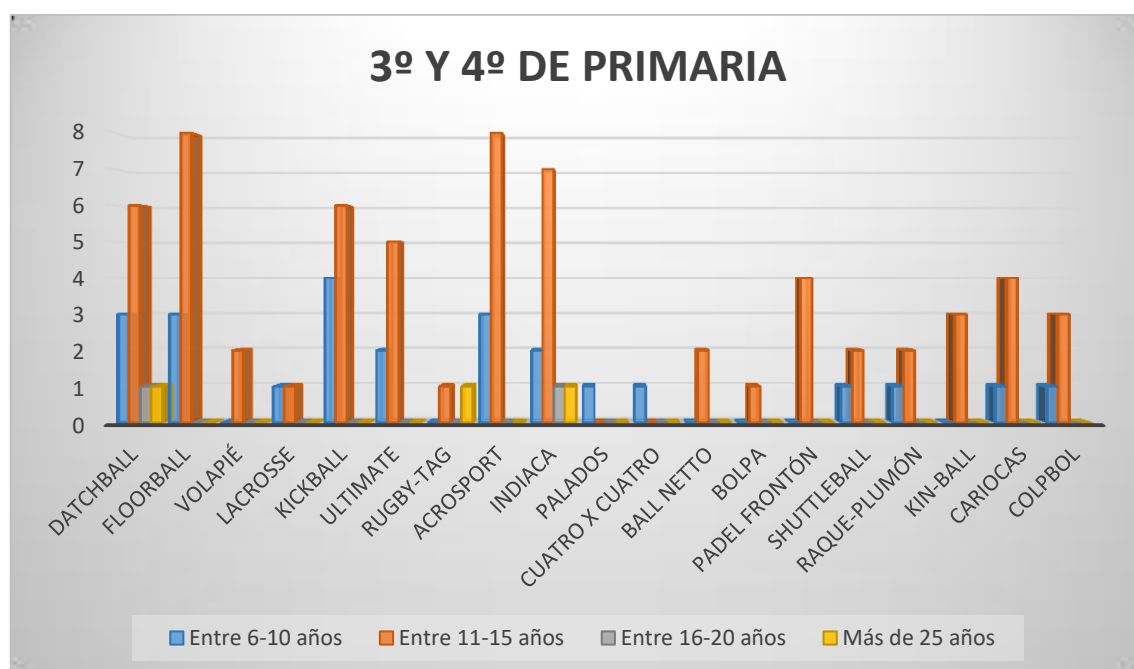


FIGURA 21. Relación entre la edad y los juegos y deportes alternativos realizados según la experiencia de los docentes en 3º y 4º de primaria.

		3º Y 4º DE PRIMARIA																		
EXPERIENCIA DOCENTE		Datchball	Floorball	Volapié	Lacrosse	Kickball	Ultimate	Rugby-tag	Acrosport	Indiaca	Palados	4x4	Ball Netto	Bolpa	Padel Frontón	Shuttleball	Raque-plumón	Kin-ball	Cariocas	Colpbol
Entre 5 y 10 años		3	3	1	1	4	1	1	3	2	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
Entre 11 y 15 años		6	8	2	1	6	1	1	8	7	1	1	2	1	4	2	1	3	4	3
Entre 16 y 20 años		1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
Más de 25 años		1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1

Tabla 22. Relación entre la edad y los juegos y deportes alternativos realizados según la experiencia de los docentes en 3º y 4º de primaria.

En la Figura 21 y en Tabla 22, se presentan los resultados donde podemos observar las semejanzas y diferencias entre los juegos y deportes alternativos impartidos a lo largo del “segundo ciclo” de primaria, según la experiencia de los docentes,

Se puede ver que todos los deportes y los juegos se imparten por los profesores sin depender la experiencia docente. La gran mayoría de estas actividades se da en los docentes que tienen una experiencia docente comprendida entre los 11 y 15 años, seguidos de los que tienen menor experiencia 6-10 años, algunos de estos juegos y deportes solo son vivenciados por profesores que tienen esta experiencia docente, como podemos observar, floorball, lacrosse, kickball, ultimate, acrosport, shuttlebal, raque-plumón, cariocar y colpbol. También se observa que palados y cuatro x cuatro solo se pone en práctica por docentes de 6 a 10 años de experiencia y que volapié, ball netto, bolpa, pádel-frontón y kin-ball se expone por profesores de 11 a 15 años. Como deportes más utilizados por los docentes, según su experiencia tenemos, indica que además es el único impartido por todos, sin depender de la experiencia, datchball, floorball y acrosport, todos ellos impartidos por un total de 11 profesores cada uno (73,33%), seguidos de kickball con un 66,66% (10 profesores).

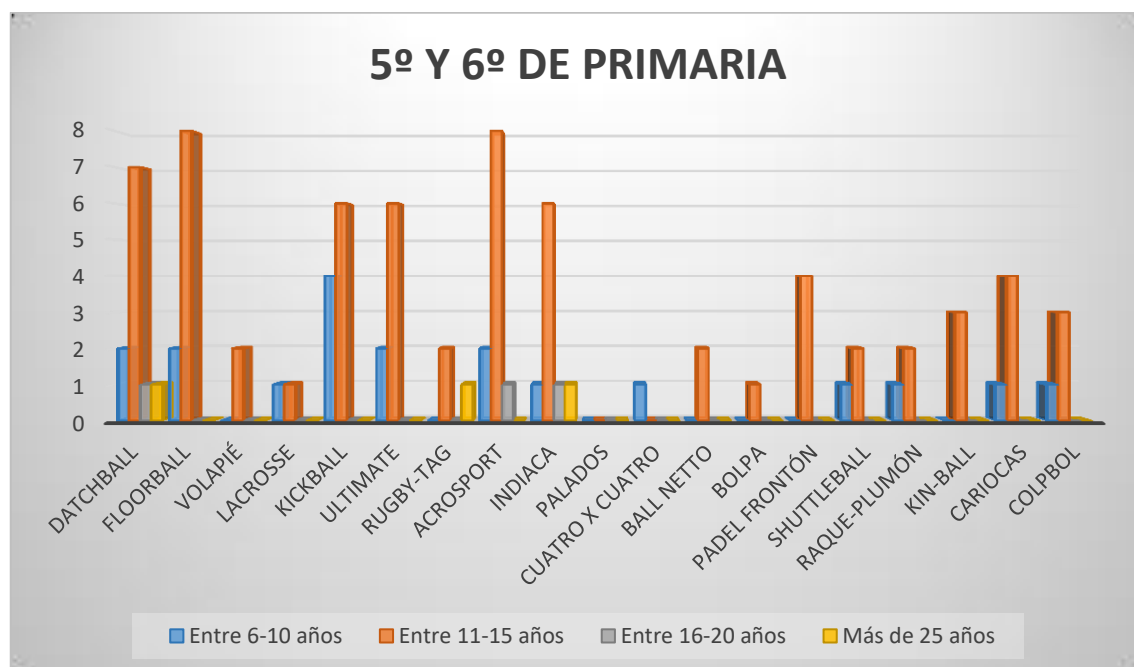


FIGURA 22. Relación entre la edad y los juegos y deportes alternativos realizados según la experiencia docente en 5º y 6º de primaria.

EXPERIENCIA DOCENTE	5º Y 6º DE PRIMARIA																
	at.	lo.	p.	ac.	ick.	lt.	t.	cr.	nd.	al.	x4.	.N.	ol.	.F.	hu.	p.	B.
Entre 5 y 10 años	2	2	0	1	4	0	0	2	0	0	1	0	0	0	1	0	0
Entre 11 y 15 años	2	8	2	1	6	0	0	8	0	0	0	2	1	4	2	0	4
Entre 16 y 20 años	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Más de 25 años	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Tabla 23. Relación entre la edad y los juegos y deportes alternativos realizados según la experiencia docente en 5º y 6º de primaria.

En la Figura 22 y en Tabla 23, se presentan los resultados donde podemos observar las semejanzas y diferencias entre los juegos y deportes alternativos impartidos a lo largo del “tercer ciclo” de primaria, según la experiencia de los docentes.

Se puede ver que todos los deportes y los juegos se imparten por los profesores sin depender la experiencia docente. La gran mayoría de estas actividades se da en los docentes que tienen una experiencia docente comprendida entre los 6 y 15 años, sobre todo entre los años 11 y 15, algunos de estos juegos y deportes solo son vivenciados por profesores que tienen esta experiencia docente, como podemos observar, floorball, lacrosse, kickball, ultimate, shuttlebal, raque-plumón, cariocar y colpbol. También se observa que palados y cuatro x cuatro solo se pone en práctica por docentes de 6 a 10 años de experiencia y que volapié, ball netto, bolpa, pádel-frontón y kin-ball se expone por profesores de 11 a 15 años. Se observa que estos datos son muy similares a los de los anteriores cursos de primaria (3º y 4º).

Como deportes más utilizados por los docentes, según su experiencia tenemos, datchball y acrosport, impartido cada uno de ellos por un 73,33% de los docentes (11 docentes cada actividad) seguidos de floorball y kickball con un 66,66% (10 profesores), también destaca indiaca, que se imparte por 9 docentes (60%) y finalmente el ultimate por 8 docentes (53,33%).

Nombrar, como en los dos cursos anteriores, que dos de estos juegos citados anteriormente son trabajados por todos los docentes, es decir, no importa la edad que tenga el profesor para que imparta estas actividades: datchball e indiaca.

6. DISCUSIÓN

La sociedad actual, a la que los sociólogos llaman “civilización de ocio” va tomando conciencia y posturas frente a formas tradicionales de entender la práctica de la actividad física Torres (1994).

La sociedad demanda al sistema educativo y al profesorado mayor calidad en la enseñanza que nos debe hacer reflexionar, inventándonos a reciclarnos, bien integrando nuevos contenidos y desechando otros obsoletos, es decir, se trata de proponer nuevas alternativas a la educación.

El rango que adoptan los profesores, tiende a recopilar y persistir en una serie de actividades consolidadas a lo largo de los años olvidándose de su reconceptualización (efdeportes).

En los últimos años, en la materia de EF se ha enriquecido en contenidos que se han ido incorporando a esta área. Esto ha sido posible, porque los contenidos han sido muy flexibles, con gran adaptación a nuevas, imprevistas y forzadas situaciones, como la escasez de material y la poca disponibilidad de las instalaciones cuando las hay. (Arráez, 1995). En realidad muchos de estos contenidos se utilizaban en juegos y actividades cotidianas por los niños, al margen de la escuela y otros que son el resultado de recopilaciones de juegos y deportes tradicionales de distintas comunidades (efdeportes).

Para Ruiz (1991) estos juegos y deportes alternativos han estado alejados de los colegios por varias razones:

- El desconocimiento de los mismos por parte de los profesores.
- El hecho de no ser juegos habituales y cotidianos del entorno de los alumnos.
- Juegos prácticamente nuevos y que les queda mucho por ser promocionados.

En este contexto, nacen los denominados juegos y deportes alternativos y su introducción a la práctica escolar, inculcando situaciones motrices novedosas y actividades lúdicas y educativas enriquecedoras. Ruiz(1991) en el prólogo del libro “Juegos y deportes alternativos en la programación de educación física”, habla de los juegos y deportes alternativos como contenidos nuevos que entran en la EF con gran

ímpetu y cercano a los interés de los alumnos, promoviendo una EF innovadora, tanto en contenidos como en su impartición.

A continuación, tras observar los datos obtenidos en las encuestas realizadas, se puede ver que los juegos y deportes alternativos son impartidos en todos los colegios públicos de la Comarca de los Monegros, aunque la mayoría de estos no son puestos en práctica o conocidos por los docentes.

Se va a analizar los resultados referidos al desarrollo de los juegos y deportes alternativos como contenido curricular, estableciendo estos según su clasificación, eso sí, dentro de su característica principal de actividades alternativas.

Lo primero citar que los 15 docentes encuestados, realizan algún tipo de actividad alternativa durante el horario escolar. Esto se puede deber a que, la inclusión de los juegos y deportes alternativos en el ámbito escolar y más concretamente en el área de EF está más que demostrada, pues ofrecen muchas posibilidades educativas, recreativas, de ejercicio y ocio, respecto a las actividades rutinarias, repetitivas, poco motivantes y nada recreativas de los juegos y deportes convencionales. Arraéz (1995), argumenta una serie de razones para la inclusión de estos nuevos contenidos en el currículum de EF, entre las que destacan:

- Se pueden practicar en el ámbito escolar, sin depender de las instalaciones.
- Presentan un fácil aprendizaje desde su iniciación. Para Ruiz (1991), estos deportes posibilitan que los alumnos pasen pronto a situaciones reales de juego.
- Se pueden practicar sin distinción de edad o sexo, siendo la coeducación un valor a destacar.
- Se pueden practicar sin tener en cuenta la habilidad de los alumnos, sobre todo, si se elimina el elemento competitivo.
- Tiene más valor la cooperación que la competición.
- Los materiales son asequibles, por su economía o su fabricación.

6.1. Según la clasificación de los juegos y deportes alternativos, en relación con los datos de las encuestas.

Si contemplamos, únicamente, los Juegos y Deportes Alternativos, la única clasificación encontrada es la realizada por Ruiz (1991) donde se observan cinco categorías

- Juegos y deportes de colectivos. Floorball, lacrosse, rugby-tag, kin-ball, colpbol
- Juegos y deportes de adversario. Datchball, volapié, kickball, indiaca, palados, cuatro x cuatro, ball netto, bolpa, pádel frontón, shuttlebal, raque-plumón.
- Deportes individuales sobre ruedas. (no se imparte ninguno según las encuestas).
- Juegos de lanzamientos. Cariocas.
- Juegos de Cooperación. Ultimate, acrosport

Citare a continuación algunos de los juegos y deportes más impartidos a lo largo de todos los cursos de primaria por los docentes que han realizado las encuestas, en relación con el género y según su clasificación, que son: datchball, floorball, kickball, ultimate, acrosport, indiaca y cariocas.

- Dentro de los juegos y deportes colectivos, floorball lo imparten más los hombres que las mujeres.
- Dentro de los juegos y deportes de adversario, datchball, kickball e indiaca son impartidos de igual manera por hombres y por mujeres, ligeramente las mujeres los ponen más en práctica que los hombres.
- Dentro de los juegos de lanzamiento, solamente tenemos cariocas que suele gustar más a las mujeres que a los hombres, a la hora de realizar las actividades.
- Dentro de los juegos de cooperación, esta ultimate y el acrosport como más practicados, en este apartado son los hombres quienes realizan más actividades con estos juegos y deportes.

En primer lugar si comparamos nuestros resultados con los de Herrero (2016) vemos que son distintos, puesto que en nuestro caso los hombres practican más los juegos y deportes alternativos, pero en su estudio las mujeres con un 37,7% los practican más que los hombres, 37,2%.

Continuare comentando los mismos juegos y deportes anteriores, pero esta vez en relación con la edad de los docentes que han realizado las encuestas, recordamos: datchball, floorball, kickball, ultimate, acrosport, indiaca y cariocas.

- Dentro de los juegos y deportes colectivos, floorball, son igual de utilizados por los docentes comprendidos entre las edades de 31 a 35 años y los de 41 y 45 años, los practican en su totalidad, en cambio los que tiene y 46 a 50 ni si quiera los imparten.
- Dentro de los juegos y deportes de adversario, datchball, kickball e indiaca lo imparten en mayor medida los docentes comprendidos entre edades de 31 a 35 años.
- Dentro de los juegos de lanzamiento, solamente tenemos cariocas que no se imparten por los docentes comprendidos entre los 31 a 35 años, ni por los que tienen de 46 a los profesores entre edades de 36 a 40 años, son los que más ponen en práctica este juego
- Dentro de los juegos de cooperación, esta ultimate acrosport, aquí se puede ver que los docentes que más imparten estos juegos tienen una edad comprendida entre los 36-40 años, por el contrario los docentes de 46 a 50 años, no los desarrollan en sus unidades didácticas.

Comparando los resultados, respecto a la edad de los docentes participantes de esta investigación, donde predominan los profesores con una edad de 36 a 40 años (53,33%). Herrero (2016), la edad predominante de los docentes es de 20 a 35 años, con un 50%.

Finalizare citando estos mismos juegos y deportes, ya que son los más impartidos, pero esta vez en relación con la experiencia de los docentes que han realizado las encuestas, recordamos: datchball, floorball, kickball, ultimate, acrosport, indiaca y cariocas.

- Dentro de los juegos y deportes colectivos, floorball lo en mayor medida los profesores comprendidos con una experiencia docente de 6 a 10 años, sin embargo lo que tienen una experiencia mayor a 25 años ni los utilizan.
- Dentro de los juegos y deportes de adversario, datchball, kickball e indiaca, los docentes que más los imparten según su experiencia son los que tienen de 11 a 15 años.

- Dentro de los juegos de lanzamiento, cariocas son los alumnos de una experiencia docente de entre 11 a 15 años, los que más los imparten.
- Dentro de los juegos de cooperación, esta ultimate y acrosport, mayormente utilizados por los profesores con una experiencia docente de 11 a 15 años y para nada utilizados por los de más de 25 años.

Respecto a la experiencia docente, en nuestros resultados observamos que la mayor parte de la muestra (53%) tiene entre 10 y 15 años de experiencia, datos similares al estudio realizado en Educación Secundaria por Herrero, Pradas, Castellar y Díaz (2016) en los que los profesores entrevistados se encontraban en un 48,5% con los mismos años de experiencia, así como los obtenidos por Aznar (2005) en los que vemos que el 50% de la muestra contaba con estos años de experiencia.

Estos datos contrastan con los de Herrero (2016) en los que el porcentaje de la muestra que se encuentra con estos años de experiencia es solo del 16,3%. En su estudio el 37,7% de la muestra realiza deportes alternativos, datos que distan de los nuestros (100%).

7. CONCLUSIONES

- Los docentes de EF en la Comarca de los Monegros, en mayor o menor medida, imparten algún tipo de juego o deporte alternativo durante el desarrollo de sus horas lectivas.
- Más de la mitad de los juegos encuestados, son impartidos por los docentes a lo largo de sus programaciones o unidades didácticas.
- Los juegos y deportes más impartidos por los profesores en los distintos centros son, datchball, acrosport, floorball, indiacá, kickball y ultimate.
- Hay juegos y deportes que solamente se imparten en los primeros cursos de primaria y otros únicamente en los cursos más avanzados de primaria, debido a su complejidad.
- Datchball y ultimate son los únicos deportes alternativos que se imparten en todos los cursos de primaria.
- Son nueve los docentes que desarrollan medidas de atención a la diversidad con estos juegos y deportes alternativos con sus alumnos, los otros seis no desarrollan medidas de atención a la diversidad en este tipo de juegos y deportes con su alumnos/as. Los profesores justifican su respuesta con el siguiente comentario, “no tengo alumnos/as que precisen de medidas de atención a la diversidad”.
- En dos centros de la comarca impartían muchos juegos y deportes alternativos, además me llamó la atención, que pese a la larga lista de juegos y deportes que había en la encuesta, añadiesen otro más, colpbol.

8. PERSPECTIVAS FUTURAS DE INVESTIGACIÓN

En primer lugar, continuar avanzando sobre este tema, de esta manera abarcar más conocimientos sobre este tipo de actividades.

A partir de esta investigación se amplían los conocimientos sobre los juegos y deportes alternativos, los cuales podrían servir a estos docentes y a futuros docentes para inculcarlos a los alumnos en su puesta en práctica durante el horario escolar.

Podríamos comenzar, aumentando la impartición de estas actividades en los cursos escolares, además de expandir estos conceptos no solo en los centros de los Monegros, sino también en sus alrededores.

También podríamos desarrollar estos juegos a edades más pequeñas (educación infantil) o edades mayores (educación secundaria), así se conseguiría una mayor práctica sobre estos contenidos.

Para conocer y aumentar la investigación, podríamos realizar cuestionarios a profesores y alumnos de otros centros, dando una opinión objetiva y valorando los juegos y deportes alternativos.

9. LIMITACIONES DEL ESTUDIO

La principal limitación se dio a la hora de decidir el tema de trabajo, quería realizarlo sobre un área que abarcase varios juegos y deportes pero no estaba convencido de cual.

La siguiente limitación fue la realización de los cuestionarios por parte de los docentes, tras enviar mi solicitud para que rellenases los cuestionarios y tras la carta enviada por mí tutor, procedí a mandar el cuestionario a los diferentes centros de la Comarca. Como muchos de estos colegios estaban finalizando el curso académico, los profesores no disponían de tiempo para realizar las encuestas, por ello, tome la decisión de acercarme a dichos centros con mi vehículo.

Tras transportarme hasta los centros, encontré algunas limitaciones como, no encontrar el centro o no encontrar a los profesores de EF.

Por último, durante la realización del cuestionario. Algunos de los docentes desconocían la mayoría de los juegos y deportes, cuando estaba presente, sí que podía explicarle la actividad, pero si no lo estaba, dejaban la casilla en blanco por desconocimiento del mismo.

10. AGRADECIMIENTOS

La vida está llena de retos, y para mi este trabajo es uno de ellos. Este reto personal no parecía fácil pero he tenido a personas a mi alrededor que han conseguido que lo sea, o al menos que lo parezca.

La primera persona a la que voy a nombrar y a la que tengo que agradecer por todos los consejos y la ayuda que ha desempeñado en mí durante todo el trabajo es a mi director de TFG, Francisco Pradas. Sin él no hubiese sido posible alcanzar este objetivo.

Agradecer a todos los centros de la Comarca de los Monegros y docentes que están trabajando en ellos, sin la realización de las encuestas que formulé, no hubiese sido posible realizar este trabajo.

No puedo evitar nombrar a tres de mis compañeros, por toda la ayuda, el ánimo y ese buen rollo que me habéis trasmitido. Lidia, siempre las palabras adecuadas para cada momento, Paula, ese positivismo que contagias y Jandro, mi compañero de biblioteca, has sido mi gran ayuda en muchos momentos. Tampoco me quiero olvidar de muchos de mis compañeros que han sido un gran apoyo durante toda la carrera. Y por todo ello, ¡muchas gracias chicos!

No tengo palabras para mis padres, mi hermana en especial, familiares más cercanos y mis amigos que les he dado a conocer gran variedad de juegos y deportes alternativos de todo lo que me han escuchado, animado y por supuesto, apoyado.

11. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARRÁEZ, J.M. (1995): *Juegos y deportes alternativos con deficientes psíquicos*”, en *APUNTS: Educación Física y Deportes*, N° 40, Pág. 69 - 80.

Aznar, R. (2005). *Metodología para la enseñanza de los juegos y deportes de pala y raqueta por parte de los maestros/as de la provincia de Alicante*. Actividad Física Y Deporte: Ciencia Y Profesión, 7, 19-25.

Aznar, R. (2014). *Los deportes de raqueta: modalidades lúdico-deportivas con diferentes implementos*. Barcelona: INDE, 2014.

Bendicho, R. (2015). *¿Qué es el Colpbol?*. Consultado del 22 de noviembre de 2016. Recuperado de <http://www.colpbol.es/que-es-el-colpbol.html>

Bernal, J. A. (2003). *Juegos y ejercicios de malabares*. Sevilla: 2003.

Efdeportes. <http://www.efdeportes.com/efd22a/altern2.htm>

Enciclopedia digital Wikipedia.

Hernández, M. (1997). *La actividad física y deportiva extraescolar en los centros educativos: juegos y deportes alternativos*. Madrid, 1997.

Herrero, R.; Pradas, F.; Castellar, C.; Díaz, A. (2016) *Análisis de la situación del tenis de mesa como contenido de educación física en Educación Secundaria Obligatoria*. Journal of Sport and Health Research. 8(3):245-258.

Herrero, R. (2016). *Incidencia del tenis de mesa como contenido de Educación Física en los centros de educación secundaria de la Región de Murcia*. Tesis Doctoral Universidad de Zaragoza, Zaragoza.

Martínez, M. (1995). *Educación del ocio y tiempo libre con actividades físicas alternativas*. Madrid: Esteban Sanz.

Méndez, A. (2003). *Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de educación física*. Barcelona: Paidotribo.

Mendoza (2007). *Asociación Española de Kinn-ball*. Consultado el 22 de noviembre de 2016. Recuperado de <http://www.kin-ball.es/>

Navarro, R. (2006). *Valores del Datchball*. Consultado el 21 de noviembre de 2016. Recuperado de <http://www.datchball.com/que-es-el-datchball-/>

Ortí, J. (2004). *La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos*. Barcelona: INDE, 2004.

Palomino, A. (2007). *Rugby Tag como propuesta de enseñanza en la clase de educación física*. Extraído de efdeportes.com

Ruiz, G. (1991). *Juegos y deportes alternativos*. Lérida: Agonos.

TORRES J. y OTROS (1994): *Las actividades físicas organizadas en educación primaria. Colección Materiales Didácticos "FACIEDU"*. Granada. Rosillo's.

Verneta, M.; López, J.; Panadero, F. (2007). *El acrosport en la escuela*. Zaragoza, 2007.

12. ANEXOS

Anexo 1. Encuesta.

DEPORTES ALTERNATIVOS EN LOS MONEGROS

1. SEXO

- Varón ☐ - Mujer ☐

2. EDAD

- | | | |
|---|---|---|
| - 20 a 25 años <input type="checkbox"/> | - 26 a 30 años <input type="checkbox"/> | - 31 a 35 años <input type="checkbox"/> |
| - 36 a 40 años <input type="checkbox"/> | - 41 a 45 años <input type="checkbox"/> | - 46 a 50 años <input type="checkbox"/> |
| - 51 a 55 años <input type="checkbox"/> | - 56 a 60 años <input type="checkbox"/> | - más de 60 años <input type="checkbox"/> |

3. EXPERIENCIA DOCENTE

- | | | |
|---|---|---|
| - Menos de 5 años <input type="checkbox"/> | - Entre 6 y 10 años <input type="checkbox"/> | - Entre 11 y 15 años <input type="checkbox"/> |
| - Entre 16 y 20 años <input type="checkbox"/> | - Entre 21 y 25 años <input type="checkbox"/> | - Más de 25 años <input type="checkbox"/> |

4. TITULACIÓN QUE POSEE

- Licenciado en EF ☐ - Diplomado en EF ☐ - Otras ☐

5. TIPO DE CENTRO

- Público ☐ - Concertado ☐ - Privado ☐

6. ¿IMPARTE ALGÚN DEPORTE ALTERNATIVO?

- Sí ☐ - No ☐

7. ¿SI has contestado si en la pregunta anterior DESARROLLAS CON ESTAS ACTIVIDADES MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD CON ALGUNO/S DE VUESTRO/S ALUMNO/S?

- Sí ☐ - No ☐

8. ¿EN OTROS CENTROS en los que hayas estado HAS IMPARTIDO ESTOS DEPORTES?

- Sí ☐ - No ☐ - No he estado en otros centros ☐

9. ¿DURANTE CUANTOS AÑOS LLEVA IMPARTIENDO ESTOS DEPORTES?

- Ninguno ☐ - Entre 1 y 5 ☐
 - Entre 5 y 10 ☐ - Más de 10 ☐

10. SEGÚN LO VIVENCIADO EN LOS DEPORTES ALTERNATIVOS (siendo 1 como lo peor valorado y 10 lo mejor valorado) ¿CÓMO VALORARÍA ESTOS DEPORTES SEGÚN LA PARTICIPACIÓN DE LOS ALUMNOS?

- 1 ☐ - 2 ☐ - 3 ☐ - 4 ☐ - 5 ☐
 - 6 ☐ - 7 ☐ - 8 ☐ - 9 ☐ - 10 ☐

11. ¿QUÉ DEPORTES ALTERNATIVOS SE REALIZAN EN ESTE CENTRO Y EN QUÉ CURSO?

DEPORTES ALTERNATIVOS	CURSOS					
	1 º	2 º	3 º	4 º	5 º	6 º
KORFBALL						
DATCHBALL						
FLOORBALL						
VOLAPIÉ						
LACROSSE						
KICKBALL (PICHÍ)						
TCHOUKBALL						
ULTIMATE						
SHUTTLEBALL						
RUGBY TAG						
ACROSPORT						
INDIACA						
BOTEBOL						
FUTBOL GAELICO						
PALADOS						
BODIBOL						

Juegos y deportes alternativos impartidos en la Comarca de los Monegros

RINGORED						
CUATRO X CUATRO						
RINGO-PICA						
BALL NETTO						
BOLPA						
PADEL FRONTÓN						
HURLING						
KAITO						
BOLA Z						
CHITO						
CRICKET						
STREETBAL						
RAQUE-PLUMÓN						
KIN-BALL						
MONOCICLO						
CARIOCAS						
PADBOL						
BIJBOL						
STACKING						
OTROS:						